HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

ABRIL 1998 • $4,90

URUGUAY $35 • BOLIVIA $14 • PARAGUAY G7800
CHILE $1600 • PERU $10 • ISSN 0329-5222

AÑO 1 • NUMERO 6

El juego de Shiny que promete revolucionar los arcades en 3D con gráficos nunca vistos

Messiah

PREVIEWS EXCLUSIVOS!

Ultima IX

La última aventura del Avatar es también su mayor desafío: Evitar el fin de Britannia

Army Men

Un nuevo juego de estrategia en el cual nuestros soldados serán... ¡De plástico!



GRUPO 4 EDITORIAL

Reviews: PCFútbol 6.0 • Journeyman Project 3 • Mysteries of the Sith • Balls of Steel

DE ESTE JUEGO VA A HABLAR TODO EL MUNDO EL MES QUE VIENE

FORSAKEN

AHORA QUE LO VISTE, ¿TE VAS A PODER AGUANTAR UN MES?





Bucarelli 1251 (1427) Villa Urquiza • Tel.: 522-2321 / Fax: 523-4966
e-mail: arisoft@overnet.com.ar

SUCURSALES EN

CORDOBA • E-Mail: arisoft@onenet.com.ar
Av. Gral Paz 94 7º Piso Of. 7 (5000) • Tel/Fax 051-230877
ROSARIO • E-Mail: kadima@citynet.net.ar
Rioja 1634 (2000) • Tel/Fax 041-483126/491139
MENDOZA • E-Mail: esi@lanet.losandes.com.ar
Olascoaga 1345 - Cdad. de Mendoza (5500) • Tel/Fax 061-256694
TUCUMAN • E-Mail: yubrin@networld.com.ar
Maipú 393 (4000) • Tel/Fax 081-227000
TIERRA DEL FUEGO • E-Mail: hscerezo@compustore.com.ar
Blibao 1007 (9420) - Río Grande (9450) • Tel/Fax 0964-27530/25478/24081
CATAMARCA
Sarmiento 550 (4700) • Tel/Fax 0833-31251/22222
SALTA
Nuevo Noa Shopping - Local 57 (4400) • Tel/Fax 087-312030/07/6657
SAN JUAN • E-Mail: globeware@interredes.com
Laprida 678 (Este) (5400) • Tel/Fax 064-212656

TITANIC

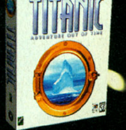
ADVENTURE OUT OF TIME

UNA AVENTURA PARA ALTERAR LA HISTORIA EN EL BARCO MAS FAMOSO DE TODOS LOS TIEMPOS

- Reconstrucción digital exacta del RMS Titanic con asombrosos gráficos foto-realistas
- Más de 25 personajes interactivos que recordarán tus acciones, actuando de acuerdo a las mismas
- Opción de Tour Guiado -Explorá el Titanic y aprendé acerca del barco con las guías interactivas
- Fácil de manejar, entornos 3D totalmente explorables
- Banda de sonido original y efectos ambientales en Estéreo 3D.







DISPONIBLE EN ABRIL PARA WINDOWS 95

CONSIGA ESTOS PRODUCTOS EN:











EL JUEGO QUE PROMETE REVOLUCIONAR LOS ARCADES EN 3D CON GRAFICOS NUNCA VISTOS

messiah



PAGINA 26

Se ha dicho que el fin del mundo vendrá con la destrucción de los siete sellos. Estos sellos mantienen a los poderes del cielo y el infierno alejados de la Tierra, y protejen la autodeterminación de los humanos. Se dice que cuando cada sello se rompa un nuevo poder se librará en la tierra, y limipiará lo malo.

No es tiempo de que el mundo acabe, pero parece que esto sucederá de todas formas.

Los siete sellos del Apocalipsis están escondidos, a salvo hasta el Día del Juicio. Mientras estos sellos permanezcan intactos, las fuerzas del cielo y el infierno no podrán completar su batalla final como los profetas han predicho.

Como los sellos permanecen intactos, las verdaderas fuerzas del cielo y el infierno no pueden tocar directamente a la Tierra. Los poderes del infierno han empezado las preparaciones y han enviado secretamente un emisario a la Tierra para comenzar la batalla final. Así esperan desbalancear el poder a su favor y ganar la batalla antes que el cielo pueda reaccionar. Nadie jamás acusó al Diablo de jugar limpio.

Los poderes del cielo han creado en la Tierra su propio guerrero para detener este plan diabólico. El resultado es Bob, y su propósito es encontrar los sellos para que sean rotos cuando corresponda, y destruir al soldado del infierno para mantener el balance en la Tierra hasta el Día del Juicio.

El campo de batalla ha sido escogido, los campeones están en su lugar.

El fin del mundo esta más cerca de lo que piensas...

Nota del Editor

Jugar... Cuando mis padres me regalaron, allá por los comienzos de los años ochenta mi primer Atari 2600 no se imaginaban lo que estaban desencadenando.

Lo cierto es que crecí jugando, pasé noches de mi vida entera frente a la pantalla luminosa de los diferentes equipos que tuve, conocí varias veces la satisfacción que da finalizar un buen juego y compartí con mis amigos el placer de divertirme con los argumentos de las más ocurrentes aventuras gráficas, o de emocionarme con los actos más heróicos de los personajes en los juegos de Rol.

En cierta forma, mi historia es la historia de todos los que trabajamos en la redacción, y seguramente muchos de los lectores entienden que es lo que quiero decir, porque pasaron por momentos similares.

¿Qué significan estas palabras? Revistas de juegos hay muchas, en diferentes partes del mundo... Muchas son buenas y otras están hechas a su manera.

¿Cómo hacemos XTREME PC? No se trata únicamente de dedicación y trabajo, les puedo asegurar que eso no es todo... Cada página es un verdadero compromiso que afrontamos todos los días, porque queremos difundir y acrecentar algo que para nosotros es una verdadera pasión... Los juegos para PC.

NEWS p.4

PREVIEWS

- Age of Empires 2 p.13
- King's Quest: Mask of Eternity p.14
- M1 Tank Platoon 2 p.16
- Army Men p.18
- Dark Omen p.20
- Ultima IX: Ascension p.24

REVIEWS

- Netstorm p.31
- Balls of Steel p.32
- Sega Touring Car Championship p.34
- Mysteries of the Sith p.36
- Ignition p.38
- Last Bronx p.40
- Croc: Legend of the Gobbos p.42
- Journeyman Project 3: Legacy of Time p.44
- Zork: Grand Inquisitor p.46
- Galapagos p.48
- F/A-18 Korea p.50
- PCFútbol 6.0 p.52

MULTIMEDIA

- Encarta '98 p.54
- Tommy & Oscar El Fantasma del Teatro p.55

HARDWARE

- Todas las respuestas a las preguntas sobre placas 3D p.56

LA ZONA 3D p.62

LO QUE VIENE p.64

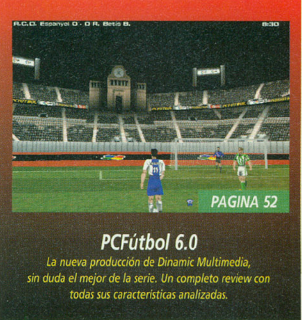
EMULADORES p.65

TRUCOS Y SOLUCIONES

- Hollywood Monsters p.66
- Broken Sword: The Smoking Mirror - Segunda Parte p.70
- G-Police - Turok p.71

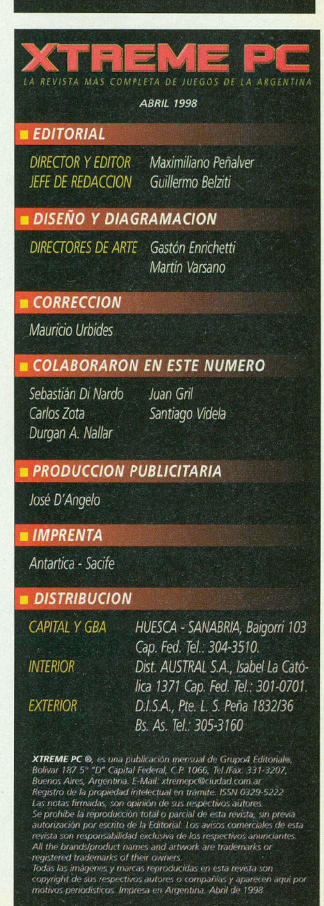
CORREO DE LECTORES p.76

PROXIMO NUMERO p.80



PCFútbol 6.0

La nueva producción de Dinamic Multimedia, sin duda el mejor de la serie. Un completo review con todas sus características analizadas.



XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

ABRIL 1998

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver
JEFE DE REDACCION Guillermo Belziti

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Juan Gril, Carlos Zota, Santiago Videla, Durgan A. Nallar

PRODUCCION PUBLICITARIA

José D'Angelo

IMPRENTA

Antartica - Sacife

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA: HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 304-3510.
INTERIOR: Dist. AUSTRAL S.A., Isabel La Católica 1371 Cap. Fed. Tel.: 301-0701.
EXTERIOR: D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Bolivar 187 5° "D" Capital Federal, C.P. 1066, Tel./Fax: 331-3207, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

Shot: Uno de los primeros juegos para Voodoo2



Cuando un equipo de desarrollo de juegos quiere mostrar las bondades de un nuevo hardware, la mejor manera es realizando un arcade. Su jugabilidad, típica, permite al equipo concentrarse aún más en crear efectos que asombren a los jugadores.

Housemarque, una nueva empresa finlandesa, quien editara anteriormente bajo el nombre Bloodhouse, el clásico de Commodore Amiga: Stardust, se encuentra a pleno, trabajando en su primera producción para PC: Shot.
Un equipo de 18 personas se encuentra desarrollando este arcade, que como detalle "original" nos presenta la novedad de que en un ataque a la tierra a manos de los marcianos, nosotros seamos los invasores.
Según el director creativo Harri Tikkanen: "Este argumento presentó decenas de ideas y opciones originales para el desarrollo del juego".

Housemarque intenta brindar un historia de proporciones épicas, donde varias naves extraterrestres han llegado a la tierra, cada una de ellas con cientos de aliens colonizadores equipados con la más avanzada tecnología.
Desafortunadamente para nosotros (los aliens) la invasión ha fallado y el contraataque ha comenzado. En este punto es donde nosotros nos incorporamos a la acción, que desde una perspectiva frontal, seremos los artilleros en una nave de ataque que debe salvar tecnología y sobrevivientes alien. Otra opción viable será liquidarlos antes de que los humanos los capturen.









Pero lo más impresionante de todo esto, es sin duda la calidad gráfica -que pueden contemplar en las fotos- que promete ser una auténtica revolución. Desgraciadamente deberemos esperar un poco para disfrutar de esta prometedora maravilla que recién estará a la venta a principios del '99.

LucasArts Entertainment Company Presenta

Star Wars Jedi Knight: Mysteries of the Sith

COMPANION MISSIONS



Traducido y Doblado al CASTELLANO

Necesita la versión original de **Jedi Knight** para jugar estas misones oficiales.

Star Wars Jedi Knight Dark Forces II™

LucasArts™

Vive toda una nueva experiencia de **Jedi Knight.**
Repleto de nuevas características, **Mysteries of the Sith**
se convierte en una obligación para los seguidores del Jedi Knight.

www.lucasarts.com

THE OFFICIAL *STAR WARS* WEBSITE:
www.starwars.com

Servicio de atención al usuario: 553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar



Paz Soldán 4975 - (1427) - Buenos Aires
Tel.: 553-7666 - Fax: 553-9444
e-mail: info@microbyte.com.ar









PARANA 504 - CAPITAL



CEREBROS, MAS CEREBROS...





Si hay una temática que atrae la atención inmediata de la mayoría de los usuarios de juegos, es sin dudas la del terror. Y no es motivo de asombro que los pocos exponentes del género -entre los que se destaca Resident Evil y su próxima secuela- sean número uno en todo el mundo.

Aunque parezca increíble algunos de nosotros que nos asustábamos de lo lindo jugando a Friday the 13th (Martes 13) en la commodore 64 hace casi 10 años, no podemos creer lo avanzado de la tecnología aplicada a los juegos de hoy en día.

En este caso, esperamos no decepcionarnos, ya que Sega planea editar para principios de Abril, Flesh Feast, un juego de terror con soporte para un jugador o hasta ocho en su modo Multiplayer. Siendo muy interesante este último sobre todo por la posibilidad de elegir entre representar a un humano o a un zombie.

El juego se desarrolla a través de 17 niveles, en los que deberemos conducir a un grupo de cuatro humanos simultáneamente o controlar por completo las acciones de uno solo, para descubrir el por qué los muertos de Nasat Island han vuelto a la vida, convirtiendo un centro vacacional en territorio de miedo y muerte donde nadie está a salvo. Para defendernos encontraremos un arsenal de más de 50 armas diferentes y decenas de sangrientas trampas para destruir a los "difuntos activos" que pululan por todos lados. En el camino encontramos humanos a los que deberemos ayudar a escapar con nosotros, hacia el final en donde deberemos penetrar un complejo donde se encuentra la solución al enigma de la resurrección de los muertos.

Con un argumento clásico de cine clase B y la potencia de un argumento atractivo para los jugadores, Flesh Feast se perfila para ser un ganador, a no ser que Sega continúe con la política de no incluir aceleración 3D de ningún tipo, lo que sería una verdadera lástima.

NT: La revancha

En el pasado, Windows NT se mantuvo al margen del mercado de los juegos, sobre todo por razones de compatibilidad. Pero en la última conferencia de desarrolladores de aplicaciones DirectX, tituladas Microsoft Meltdown, el gigante de Redmond anunció a los fabricantes y desarrolladores de software que "Empiecen a soportar NT porque éste será nuestro futuro en sistemas operativos." y teniendo en cuenta las ventajas que promete DirectX 6 en el futuro, así como la inclusión del mismo en Windows NT 5.0, todo indica que sin duda este OS será el que Microsoft empuje como líder en el '99.

El manager del proyecto DirectX, Kevin Baccus reconoce que hoy por hoy NT no es una plataforma viable para los juegos, sobre todo debido a la falta de soporte de aceleración 3D vía hardware, pero también aclara que muchos de los juegos que no corren en NT se debe a que los desarrolladores no se toman el tiempo de testearlos bajo este sistema.

Microsoft espera en futuras conferencias terminar de convencer a los desarrolladores de que preparen sus productos para que funcionen sin problemas bajo NT y conseguir aplacar la furia de los jugadores usuarios del sistema.

Ahora, si Microsoft planea usar todos los medios de los que dispone para imponer el NT 5.0, ¿Qué va a pasar con el Windows '98, que supuestamente sale a la venta a fines de año?

La respuesta según MS es "NT todavía no está listo". Resumiendo el estado de DirectX y Windows, Jim Allchin, Microsoft senior vice-president of personal and bussiness systems group, dijo: "NT todavía es más complicado de lo que pretendemos, estamos trabajando en simplificar la interface para su uso, mientras potenciamos sus detalles y performance".

Entre tanto, Microsoft quiere seguir con el soporte para Windows 9x pero necesita empezar a presionar con anticipación a los equipos de desarrollo para el futuro del NT, especialmente en el área del hardware en la que la ausencia de soporte es aún mayor.

En la conferencia se trató la necesidad e importancia de que aumente el soporte hacia NT sobre todo por la incrementación de su performance y su mejor estabilidad. Pero sobre todas las cosas se destacó el hecho de que DirectX 6 estará disponible en primer lugar para Windows NT.

¿Qué es lo que los jugadores, usarán durante el 98/99 (a no ser que deseen soporte para multiprocesadores)?, por ahora Windows 98. Pero para fines del '99, las novedades que incluirá el nuevo NT, y específicamente el citado soporte a DirectX, placas aceleradoras y un mejor soporte multiprocesador, lo harán el OS de preferencia de crítica y público ¿Puede MS convencer a los consumidores de un nuevo cambio de sistema operativo antes del fin del milenio? El tiempo lo dirá, pero lo que sin dudas la compañía desea es que los juegos estén disponibles para el sistema en el momento de su lanzamiento. El "gran" Bill se encargará de que seguramente, como ya es costumbre, se haga su voluntad.

UNA REBELION EN TIEMPO REAL

Cada vez que aparece un juego basado en el universo de Star Wars, es una gran fiesta para nosotros que nos auto considerámos compradores compulsivos.

La buena noticia es que Star Wars:Rebellion, cuyo preview les ofrecimos en nuestro número 3, muy pronto estará a la venta y completamente en castellano.

Este excelente juego, llevará por primera vez al clásico universo creado por George Lucas al campo de la estrategia

Vendrá presentado en 1 CD y un completo manual imprescindible para comprender la interface y el sistema de juego. Además en los menúes podremos acceder a una mini enciclopedia con información y todos los detalles de cada uno de los elementos, personajes y sucesos de Star Wars.

El juego será distribuido en nuestro país por Microbyte y tal vez en el momento que leas esta nota probablemente ya se encuentre en la estantería de tu negocio favorito.



X-FILES La verdad está muy cerca, el juego también



La serie número uno de los Estados Unidos con millones de seguidores, episodio tras episodio está a punto de ver la luz por primera vez como una aventura gráfica interactiva con las participaciones de sus protagonistas,

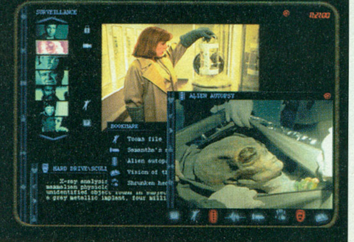
David Duchovny y Gillian Anderson, junto a varios de los coprotagonistas.

Fox Interactive se ha unido al ganador del Emmy de TV Chris Carter para producir lo que creen definirá los parámetros de un nuevo género.

Paul Provenzano, el director ejecutivo del desarrollo de productos de Fox y además un gran fan de la serie explica: "El FMV (Full Motion Video) apesta" - Con esta descripción del género uno se pregunta, ¿Entonces para qué se encuentra desarrollando un juego con una fuerte base de FMV el juego X-Files? - pero continúa: "Apesta como fue utilizado hasta el momento, con: mala actuación, mal filmados y con malos argumentos. Nosotros estamos trabajando con los escritores, los protagonistas y el director de fotografía de la serie".

En el juego representamos el papel de un agente, que siguiendo con las órdenes de Skinner, el director de la agencia, debe dar con el paradero de Mulder y Scully que han desaparecido misteriosamente.

Para ir matando el ansia, los fanáticos de la serie, ya se encuentra disponible, X-Files: Unrestricted Access, una colección completa de todos los datos importantes de todos los capítulos emitidos de la serie, más toda la data adicional, imprescindible para comprender más a fondo, los misterios que se entretejen semana a semana en la popular serie.



NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

American, fue

American McGee, uno de los principales diseñadores de niveles de id Software, creador de sonidos y manager musical ha sido despedido.

Según John Carmack, American McGee fue separado de sus funciones por diferencias creativas. Carmack se refirió a McGee de esta manera: "*Su contribución en el pasado incluye a tres de los mejores juegos jamas editados (Doom 2, Quake y Quake 2), pero últimamente no estabamos viendo lo que queríamos*". El diseñador se encontraba junto a id desde 1994 y aparentemente sus ideas creativas se iban distanciando cada vez mas de las de id para con su nuevo proyecto Trinity.

Aun no se sabe que destino tendrá McGee en el futuro, ¿ira junto a John Romero a Ion Storm?, el tiempo lo dirá.

EA al Zoo

Electronic Arts anunció que ha firmado un contrato mundial con los derechos para incluir en el campo del entretenimiento interactivo a uno de los exponentes más populares, de un deporte no demasiado popular en la Argentina, estamos hablando, por supuesto de Tiger Woods y del Golf.

EA tiene planeado editar un nuevo simulador de este deporte en formatos PC y Playstation bajo la figura de este ascendente golfista. Según un ejecutivo de EA, Tiger Woods contribuirá con el diseño de este producto, así como participaciones en futuras versiones del ya clásico PGA Tour Golf.

La licencia del deportista fue cedida a EA por Nike Inc en una suma no revelada a la prensa.

Psygnosis apoya al DVD

Lander, una versión mejorada del clásico de C64: Thrust, - que a su vez está "inspirado" en un viejo juego de Atari llamado Gravitar - esta siendo desarrollado por Psygnosis como un juego exclusivo para el sistema DVD.

Continúa en la página 9

RANKING DE XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Curse of Monkey Island	LucasArts	Aventuras	1
2	Quake 2	id Software	Acción/Arcades	2
3	FIFA: RTTWC 98	EA Sports	Deportes	3
4	Tomb Raider II	Eidos Interactive	Acción/Arcades	4
5	Jedi Knight	LucasArts	Acción/Arcades	5
6	PC Fútbol 5.0 Apertura '97	Dinamic Multimedia	Deportes	-
7	Wing Commander Prophecy	Origin	Simuladores	-
8	Grand Theft Auto	DMA Design	Acción/Arcades	-
9	NBA Live 98	EA Sports	Deportes	6
10	Hollywood Monsters	Dianamic Multimedia	Aventuras	-

Acá tenemos nuevamente el ranking de los lectores de XTREME PC.

Los títulos en la tabla de la izquierda fueron los más votados desde nuestra publicación anterior.

Por el momento los juegos favoritos siguen siendo los de aventuras y acción, mientras que algunos de deportes y estrategia permanecen.

Para participar de esta sección solamente tenés que enviar un mail o una carta indicándonos cuáles son tus juegos favoritos.

Para premiar a todos los que nos ayudan a elaborar este apartado, a partir de este número sortearemos mensualmente un juego original entre todos los votos enviados.

El ganador aparecerá en estas mismas líneas, en cada ejemplar de XTREME PC.

Esperamos tu colaboración, para que todos sepamos a qué se juega en Argentina.

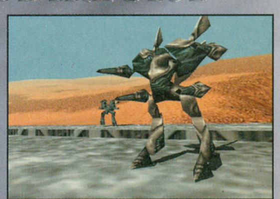
STARSIEGE NO SOPORTARA DIRECT3D

Dynamix ha anunciado que no utilizará Direct3D para su nuevo lanzamiento Starsiege. Dynamix utilizará en cambio Open-GL y Glide, de 3Dfx.

Parece que Direct3D ha causado al equipo de desarrollo en Dynamix "nada más que problemas", dijo a la prensa Rick Overman, programador en líder. "El manejo de las texturas requiere demasiada memoria en el Direct3D y no queremos sacrificar la calidad de los Hercs por ningún motivo".

Para los que no recuerdan, Starsiege es el nuevo nombre que se le ha asignado al Earthsiege, un simulador de robots similar al Mechwarrior, y uno de los programas que están teniendo más comunicación con el público por parte de los programadores.

Sin duda otra desición a favor del fan.



Jack Orlando sorprenderá al mundo

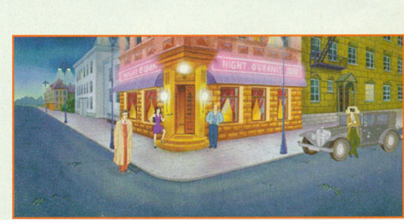
En la ciudad polaca de Bielsko-Biala, la división Top Ware ha realizado un enorme esfuerzo en producir un título que muy pronto sorprenderá al mundo.

Se trata de una aventura gráfica, con tecnología de última generación, gráficos 640x480 y colores de 16 bits (igual que Curse of Monkey Island o Broken Sword 2).

La acción transcurre en los años 30, en los Estados Unidos de la pos-prohibición, es decir luego de que la ley seca que no permitía consumir alcohol haya sido levantada.

Nuestro personaje es Jack Orlando, quien alguna vez fuera uno de los mejores detectives privados y un héroe nacional.

Ahora luce castigado por la vida nocturna y el alcohol. Atrapado entre un presente oscuro y un pasado de gloria, amanece en los bares de los suburbios con el olor del whisky y el tabaco.





Accidentalmente es testigo de un asesinato, pero cuando intenta intervenir es sorprendido por el asesino que mediante un golpe lo deja fuera de combate.

Cuando es encontrado por la policía junto al cadáver se convierte en el sospechoso número uno.

Jack valiéndose de su experiencia, tendrá sólo 48 hs para probar su inocencia y aprovechar la oportunidad para conseguir el valor para ser el hombre que era.

Por lo que hemos visto Jack Orlando promete ser un gran título, con animaciones profesionales, guión adulto y una banda de sonido compuesta por Harold Faltermeyer, responsable de los temas de la película Top Gun, Un detective suelto en Hollywood entre otras.

JOHN CARMACK ANUNCIA QUAKE III

John Carmack anunció el pasado 13 de Marzo que su empresa id Software implementará el nuevo engine llamado Trinity y que se encuentra en pleno proceso de elaboración, para la realizacion de la tercera parte del Quake. Trinity estará dividido en dos partes, los gráficos y todo lo demás. Cerca de la culminación del desarrollo de Quake, Carmack pensaba que debía dividir Quake en esas dos categorías, pero al revés. Hacer la parte de Cliente/Servidor las mejoras de las modificaciones del framework, y que, junto con un engine similar al DOOM (al estilo Duke) para un juego, y después hacer el renderizado 3D para el juego siguiente.

Carmack entonces va a intentar un pequeño experimento.

La parte no gráfica que había planeado para Trinity se va a quedar donde está hasta el próximo proyecto -contiene integración de java con código del cliente. Entonces a lo que realmente se va a dedicar es a la parte gráfica. La nueva engine va a ser solamente acelerada por hardware. No va a haber renderizado por software (como existió en los dos Quake anteriores), y es muy probable que no funcione en la mayoría del hardware actual. Carmack entiende que esto le va a traer aparejado una gran perdida de clientes potenciales que no puedan estar a la altura de la circunstancia, pero la compañía está cansada de tener que limitar su creatividad por tener que sostener más tiempo el renderizado por software. El cree que seguramente va a haber muchas opciones para gente que quiera seguir jugando juegos con los engines del Quake 1 y 2 y sin poseer el hardware adecuado para la próxima generación (como es el caso de Half Life, Heretic II, SIN y Daikatana).

Según Carmack, hay algunas cosas específicas que pueden influenciar la elección de una nueva placa aceleradora 3D.

1) Está seguro que todas las texturas del Quake 3 van a ser creadas para visualizarse en 24 bits. Con un acelerador que pueda realizar todo el trabajo 3D en colores de 24 bits van a tener un juego que se vea bastante mejor que en una tarjeta que soporte 16 bits. Esto por supuesto va a costar algo de velocidad.

2) La mayoría de las texturas van a ser en alta resolución. Grandes cantidades de memoria para la textura van a hacer una gran diferencia en performance, tal cual ocurrió en el Quake 2.

3) Algunos efectos de renderizado requieren modos de "blending" que algunas tarjetas no soportan.

4) Los requerimientos de velocidad de relleno van a ser de un 50% superiores a lo requerido en el Quake 2, en genenal. Las tarjetas que tengan una velocidad de relleno limitada van a tener que bajar la resolución para una animación más suave.

5) Los requerimientos de triángulos van a ser por lo menos el doble del Quake 2, y se van a poder escalar a niveles mucho más grandes en lo que a detalle respecta en el hardware apropiado.

A continuación te mostramos una lista de las tarjetas disponibles en la actualidad, y como Carmack las considera con respecto al Quake 3:

Voodoo 1:

La performance va a ser un poco lenta, pero se va a ver bien y va a correr aceptablemente. De todas formas los usuarios de estas placas van a tener que usar texturas algo condensadas para evitar problemas con las mismas.

Voodoo 2:

Va a correr espectacular. Cree que comprar una placa con 12 MB es una buena idea si se quiere usar las texturas de alta resolución. El modo de renderizado principal no va a utilizar la ventaja de que la placa tiene dos unidades texel de la misma manera que el Quake 2 lo hace, así que la capacidad extra se va a utilizar para modos de renderizado de mejor calidad en vez de mayor velocidad.

Intel I740:

Va a correr bien con todas las opciones, y gracias a que las texturas vienen de la memoria AGP, no va a haber ningún problema con las mismas, aún con las texturas de alta resolución.

Rendition 2100/2200

El 2100 va a correr a la velocidad del Voodoo 1, y el 2200 más rápido. Van a soportar todas las opciones necesarias, y una 2200 con 8 MB va a poder utilizar las texturas de alta resolución sin problemas. Las Rendition son las únicas placas que van a poder hacer rendering de 24 bits, algo lento pero sin duda son las que tienen mejor calidad de renderizado.

PVR PCX2:

Probablemente no corra al Quake 3. No tiene ninguno de los modos necesarios de blending, así que no se va a ver bien.

RIVA 128:

Según Carmack, Riva los pone en una mala posición. Son muy rápidos, pero no soportan una opción importante. Tienen una pequeña pérdida de calidad y eso va a afectar la velocidad. Van a ser más rápidas que el Voodoo 1, pero no de la forma que lo eran en el Quake 2.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Viene de la página 7

La empresa anunció el comienzo del proyecto en la conferencia sobre tendencias del futuro, realizada en Londres.

Para la versión DVD, Psygnosis esta realizando el juego totalmente en 3D, y usará opciones como ángulos múltiples de cámara, MPEG 2 FMV y sonido Dolby 5.1. La compañía desarrollará en paralelo una versión para la consola Sony Playstation.

Mass Destruccion

Para quienes le gustan los arcades sencillos y de destrucción masiva, les anunciamos un nuevo título que muy pronto aparecerá en el mercado argentino.



Desde el menú principal podrás elegir entre tres tanques diferentes, y deberás cumplir diferentes misiones que te irán encomendando, como destruir un campamento enemigo o los depósitos de agua.

Básicamente se trata de un arcade visto desde arriba, en el que contaremos con varias poderosas armas para acabar con las bases enemigas.

Por lo que hemos visto los gráficos no son de última tecnología, se trataría de un juego muy divertido, para pasar una buena cantidad de horas con nuestras PC.

Righteous 3D II 12 MB

Micronics Computers, a través de su subsidiaria, Orchid Technology, anunció que su Righteous 3D II de 12 MB de RAM ya está disponible. Esta placa está basada en el chip de 3Dfx, Voodoo 2. Al igual que sus competidoras, la Monster 3D II y la Creative Voodoo 2, soporta SLI, que permite conectar dos placas Voodoo 2 por medio de un cable interno.

nVidia Riva TNT: ¿Más rápida que la Voodoo 2?

nVidia pondrá a la venta un nuevo acelerador 3D, el Riva128ZX, que debería mejorar la performance del Riva128 en un 150%. Este chip seguramente saldrá a la venta en los próximos meses, pero el punto fuerte de nVidia será la placa Riva TNT, también conocida internamente como la Riva 4, que según allegados a la empresa, revolucionará el mercado 3D. ¿Por qué? Para empezar, la TNT va a ser rápida. Muy rápida. Esta placa sobrepasará con facilidad a la Voodoo 2, y hasta puede complicar a los equipos que contengan dos Voodoo 2 en modo SLI (modo que permite conectar dos placas entre sí por medio de un cable interno). La pregunta es la siguiente: ¿Cómo puede la Riva TNT superar a la Voodoo 2?

Para nVidia la TNT es un salto generacional. La TNT no es una simple modificación de la Riva 128. Todo lo contrario, es un nuevo diseño de arquitectura que comenzó de cero. Una de sus características más importantes es lo que la gente de nVidia ha dado en llamar Perfect-Prefetch (PP). Lo que el PP hace es que cuando la placa envía coordenadas de texturas a un polígono, en vez de leer la textura de un chip de memoria, busca la porción de memoria que el polígono específicamente requiere. Esto reduce la cantidad de memoria de textura que tiene que ser transferida, reduciendo el ancho de banda y haciendo que la placa "vuele".

En adición al PP, (que es lo suficientemente importante para que nVidia lo haya patentado) el chip posee dos Texel Engines. Esto permite un renderizado más rápido y además opera en 32 bits de colores RGBA, por lo que la calidad de imagen de esta placa será muy alta. El TNT utilizará un Z-buffer de 24 bits, con lo cual evitaremos el molesto efecto de que los objetos aparezcan repentinamente de la nada.

De todas maneras, la TNT va a ser una solución 2D/3D, por lo que nVidia no se ve compitiendo directamente en el mercado de la Voodoo2.

Pentium II de 400 MHz a la venta

Revendedores de chips ya están entregando las versiones de 350 MHz y 400 MHz del Pentium II, adelantándose al anuncio de salidas oficiales de los upgrades de más velocidad de Intel.

Ahora en stock, los chips de 350 MHz y 400 MHz se venderán en Estados Unidos a un precio de $610 y $800 respectivamente, de acuerdo con los datos proporcionados por uno de los revendedores.

Los nuevos chips necesitan un motherboard que por el momento aún no se encuentra disponible, y también necesitan una nueva memoria de más velocidad.

La memoria de mayor velocidad es necesaria porque algunos de los Pentium II más rápidos "hablarán" con la PC a velocidades mayores a los 100 MHz. Esto se puede comparar con las velocidades de comunicación con el bus actuales de sólo 66 MHz.

Fabricantes independientes esperan comenzar a distribuir los nuevos motherboards con el chipset 440BX una semana después de la fecha oficial de salida de los chips, de acuerdo a las fuentes, mientras que los motherboards de Intel saldrán a la par de los nuevos Pentium II.

También el 15 de Abril, Intel introducirá el Pentium II Celerion para PC's de valores que no superen los $1000. El Celerion tendrá un precio estimativo de $104, y otros chips existentes sufrirán bajas importantes. El Pentium II de 300 MHz se podrá conseguir por $368, contra $530 que es su valor en la actualidad.

Intel también tiene planeada la salida del chip Pentium II de 450 MHz para el 26 de Julio a un precio estimativo de $760, aunque este costo puede aumentar a medida que su desarrollo avance.

FECHAS DE SALIDAS

Aces: X-Fighters	Sierra	Primavera 98
Addiction Pinball	MicroProse	Otoño 98
Age of Empires II	Microsoft	Navidad 98
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Otoño 98
Axis & Allies	Hasbro	7/98
Baldur's Gate	Bioware/Interplay	4/98
Battle of Britain 1941	Talonsoft	7/98
Battlewagons	SSI	8/98
Blackstone Chronicles	SSI	11/98
Creatures II	Mindscape	11/98
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	9/98
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	4/98
Deep Six	Virgin	Otoño 98
Descent Freespace	Interplay	4/98 *
Die by the Sword	Interplay	4/98 *
Dominion	Ion Storm	4/98
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	6/98
Dungeon Keeper Gold	Bullfrog/EA	4/98
Earthworm Jim 3	Interplay	6/98
European Air War	MicroProse	5/98
Extreme Warfare	Red Orb	4/98
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte	5/98
Fighter Duel 2	Infogrames	Otoño 98
Final Fantasy VII	Squaresoft	4/98
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	10/98
Golgotha	Crack Dot Com	Verano 98
Great Battles of Caesar	Interactive Magic	6/98
Grim Fandango	LucasArts	Otoño 98
Guardians: A. of Justice	Microprose	4/98
Half Life	Sierra	4/98
Hidden Wars	Ronin	3/98
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Primavera 98
IF-/A-18	Interactive Magic	5/98
iPanzer 44	Interactive Magic	4/98
Jagged Alliance 2	Sir Tech	4/98
Jane's F-15	EA/Jane's	4/98
Jenga	Hasbro	4/98
King's Quest:M. of Etern.	Sierra	6/98
M-1 Tank Platoon II	Microprose	4/98
MAX II	Interplay	Verano 98 *
MechCommander	Microprose	4/98
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Otoño 98
Might & Magic VI	New World/3DO	Otoño 98
Of Light & Darkness	Interplay	5/98 *
Panzer Commander	SSI	6/98
People's General	SSI	10/98
Phantom Ace	Virgin	8/98
Populous: The T. Coming	EA/Bullfrog	4/98
Prey	Apogee/3D Realms	Navidad 98
Quake 2: The Reckoning	Xatrix/id/Activision	Otoño 98
Quest for Glory V	Sierra	Otoño 98
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	1999
Redguard	Bethesda	Otoño 98
Return to Krondor	7th Level	Navidad 98
Revolution	Fenris Wolf/GT	10/98
Screamin' Demons	Activision	Verano 98
Secret of Vulcan Fury	Interplay	4/98 *
Settlers III	Blue Byte	8/98
Skies	SegaSoft	Invierno 98
Sid Meier's Alpha Cent.	Firaxis/EA	6/98
SimCity 3000	Maxis	Otoño 98
Sin	Activision	6/98
Soldiers at War	SSI	4/98
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Primavera 98
Star Control 4	Accolade	10/98
Star Trek: First Contact	Microprose	Otoño 98
Stratego	Hasbro	Primavera 98
Su-27 Flanker 2.0	SSI	8/98
S.W.A.T. 2	Sierra	4/98
TFX 3	DID	4/98
Trespasser: Jurassic Park	DreamWorks	Otoño 98
Ubik	Cryo	5/98
Ultima IX	Origin/EA	Navidad 98
Ultimate Civ II	Microprose	5/98
Unreal	GT Interactive	Mediados 98
Warcraft Adventures	Blizzard	5/98
Warhammer 40k: C. M.	SSI	6/98
War of the Worlds	GT Interactive	Otoño 98
Wizardry VIII	Sir Tech	Invierno 98
X-Files Adventure Game	Fox Interactive	Invierno 98

* Fecha estimativa de su lanzamiento en la Argentina.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías



EL "GOLPE" DEL AÑO
BMG
INTERACTIVE
GRAND THEFT AUTO
PC
CD ROM
NO JUGARLO, ES UN CRIMEN
BMG
INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO HARD COPY S.R.L. Tucumán 1671 - Capital Federal - Tels.: 375-4332 / 4623 Fax: 375-4622

previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

En éste número:



Age of Empires 2 — p.13

El nuevo juego de los estudios Ensemble tiene elementos para asombrar a los jugadores de estrategia en tiempo real. ¿Cómo será Age of Empires 2? ¿Cuándo podrás comprarlo? Todo esto, y algunas sorpresas te lo contamos en nuestro exclusivo preview.



King's Quest: Mask of Eternity — p.14

Roberta Williams es reconocida como una de las pioneras en el desarrollo de aventuras gráficas.
Su mente creativa e innovadora nos ofrece la octava entrega de su saga King's Quest. Enterate de todas las posibilidades que tiene el nuevo engine 3D que Sierra utilizará en esta producción.



M1 Tank Platoon 2 — p.16

Después de 9 años, Microprose planea realizar la continuación de uno de los mejores simuladores de todos los tiempos. Aprovechando las nuevas tecnologías cuenta con innumerables ventajas.



Army Men — p.18

¿Cansados de los juegos de estrategia en tiempo real?, este nuevo juego de The 3DO Company se perfila como el gran candidato a superar los parámetros establecidos del género, introduciendo grandes innovaciones.



Dark Omen — p.20

Con elementos medievales y fantásticos Electronic Arts nos trae un nuevo juego de estrategia en tiempo real, con un engine novedoso al estilo Myth: The Fallen Lords



Ultima IX: Ascension — p.24

Richard Garriot creador y fundador de la empresa Origin que se catapultó a la fama por la saga de su autoria, titulada Ultima, se encuentra preparando la novena entrega de la misma, en la que podremos presenciar el final de la tercer trilogía.

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estrategia*
- **COMPAÑIA:** Ensemble Studios
- **DISTRIBUYE:** Microsoft
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Diciembre 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.microsoft.com

Age of Empires 2

Microsoft planea la continuación de uno de sus títulos más exitosos



Las embarcaciones y el mar tienen un aspecto bastante más real que la versión anterior.

Entre todos los juegos de estrategia en tiempo real que invadieron el mercado de los juegos para PC durante el pasado año de 1997, uno de los que más se ha destacado fue sin duda el sorprendente Age of Empires, revisado en XTREME PC número 2.

¿Cuál fue el secreto de tal éxito? Principalmente podríamos atribuírlo al delicado balance entre el control de recursos, relaciones con la civilizaciones rivales y el sistema de desarrollo, que dejaban a un costado algunas falencias en la inteligencia artificial que más tarde fueron resueltas mediante un patch.

Otra de las razones, fue el fantástico modo multiplayer que hechizó a millones de jugadores a lo ancho de todo el mundo, quienes se reunían a diario en el Microsoft Game Zone.

Ensemble Studios ha empezado a trabajar muy duro para crear la continuación que se titulará AGE OF EMPIRES 2, y parece ser por lo que han anticipado (y por lo que vemos en las fotografías de esta misma página) que el proyecto va bastante adelantado.

Esta vez, las campañas estarán ambientadas en la mística y oscura edad media, en un período temporal que comprende entre el año 450 DC hasta los comienzos del renacimiento por el 1500 DC.
Los jugadores como en AOE irán avanzando por diferentes etapas de progreso, pero esta vez se conocerán como Middle, Dark, Feudal, Castle y Gunpowder ages. Los planes actuales son de incluír un total de 13 culturas diferentes entre las que encontraremos a los teutónicos, japoneses, bizantinos vikingos, mongoles y celtas.
Cada civilización tendrá, como era de esperar, sus propias edificaciones, atributos y estilo singular de progresar tecnológicamente.

Entre las novedades, cada cultura tendrá una unidad especial, un campeón o líder, por ejemplo el de los japoneses será un Samurai, los francos contarán con un Cruzado y los ingleses un Arquero.

Bruce Shelley responsable de los estudios Ensemble declaró: " *Intentamos expandir todos los aspectos de Age of Empires que no tengan que ver con los combates. Creemos que hay mucha gente que no está interesada en el clásico Deathmatch, sino que aprecian otros aspectos del juego* ".

Con esto en mente, lo primero a modificar es diferenciar bien el tipo de alianzas, si corresponden al orden militar o económico, dándose situaciones como las de estar en paz militarmente con una civilización, pero al mismo tiempo en guerra mediante embargos económicos.

El control de los recursos también ha sido modificado, para empezar se ha agregado un nuevo elemento conocido como Ore.

El Oro ahora no puede ser obtenido directamente como lo hacíamos antes, forzándonos a comerciar con algunas de las otras civilizaciones para obtenerlo.

Imagínense que esto implica que también deberemos utilizar a nuestros guardias para que protejan a los mercaderes en las expediciones.

Otro cambio radical es la eliminación de límites en la construcción de estructuras, permitiendo al jugador crear cuantos edificios desee.

Los tamaños de las unidades serán prácticamente similares a AOE, pero se ha trabajado mucho en el tamaño de los decorados y construcciones de los niveles, incrementando notablemente el realismo de la escala. Los mapas también serán aumentados hasta un 300%.

Age of Empires 2, es algo que sabíamos que iba a existir desde el primer momento que vimos su primera parte. Por lo que parece en los estudios Ensemble han aprendido bastante de su primera experiencia, y si todo sale según lo previsto, para la primavera nos sorprenderán con un juego nuevo, en una época distinta y con un buen concepto reelaborado.



Los nuevos gráficos de Age of Empires 2 nos han dejado perplejos.

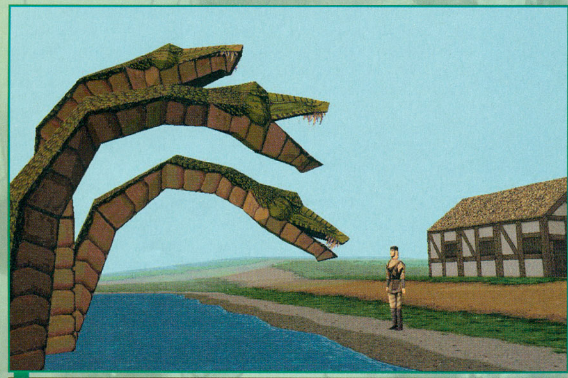
King's Quest: Mask of Eternity

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Aventura*
- **COMPAÑIA:** *Sierra*
- **DISTRIBUYE:** *Sierra*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No está disponible.
  Completa: Invierno 98
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.sierra.com



Roberta Williams y la octava entrega de su saga King's Quest cambiarán otra vez el concepto de aventura



Esta foto corresponde a los comienzos del proyecto. A pesar de que los gráficos están a medio terminar, es notable la calidad y profesionalismo con el que fueron realizados.

En la historia de las aventuras gráficas, el nombre de Roberta Williams es uno de los más trascendentes.
Esta señora hizo su debut como creadora de aventuras en el año 1980 con su título Mystery House. En ese tiempo fue una idea innovadora, ya que por primera vez se usaron gráficos en una aventura de texto.

A lo largo de los años, fue el cerebro creativo de las aventuras de Sierra, siendo sus series King Quest, Laura Bow y Phantasmagoria pruebas legítimas de su brillante imaginación.

En la actualidad, Roberta está trabajando para llevar una vez más el género más allá. En esta nota te contamos todo sobre la octava aventura en la serie, que por primera vez será realizada totalmente en 3D y se llamará Mask of Eternity.

La historia

El objeto más precioso y sagrado del místico reino de Daventry, la máscara de la eternidad, ha sido misteriosamente desgarrada en cinco pedazos.

En consecuencia, una maldición ha caído sobre las tierras destruyendo la tranquilidad reinante.

Nubes negras descendieron convirtiendo aparentemente a todos los humanos que habitaban el mundo en estatuas de piedra.

Connor Mc Lyrr, ha sido lo bastante afortunado como para que uno de los pedazos de la máscara haya estado a su alcance en el momento de la tragedia, protegiéndolo del cruel destino que le ha tocado vivir al resto de la humanidad.

En un mundo plagado de monstruos y cosas mucho peores, deberá conseguir las piezas restantes para completar la máscara, salvando a sus semejantes y restableciendo el balance perdido.

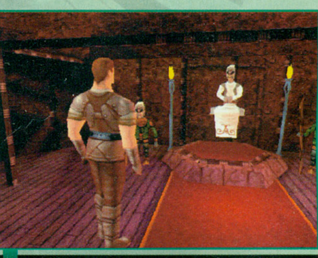
El juego

Esta vez, el título estará más orientado a la acción, a diferencia de los otros de la serie. Tal vez, por no querer repetir la experiencia de Phantasmagoria, en donde muchas veces los jugadores permanecían mirando la pantalla durante minutos sin interactuar.

Roberta Williams dijo: "*No me perdonaría nunca que sucedan experiencias como la de que un jugador permanezca en un sitio en absoluta calma. Las criaturas entrarán en escena en todo momento, garantizando la acción permanente*".

El personaje principal será controlado como Mario o Lara Croft, con movimiento libre y una cantidad de posibles acciones, anulando la clásica interface basada en íconos, ya que no encaja con el mundo 3D.

El juego tendrá el mismo concepto que los anteriores, consistirá en encontrar obje-



La búsqueda que Connor emprenderá para salvar al mundo lo llevará a conocer a los más extraños personajes.



La tecnología usada para darle vida al mundo exterior de Mask of Eternity es realmente asombrosa.

tos, hablar con otros personajes para que nos den pistas y así poder resolver puzzles.

La exploración del mundo de King Quest, es uno de los factores que más se han cuidado, por eso se maximizó algunos de los elementos de los RPG. Por ejemplo cuando encuentres algunas hierbas, podrás guardarlas para cuando necesites sanarte, con el dinero comprarás cosas en las aldeas, etc.



King Quest VIII será principalmente un juego de exploración. Cada escena parece ser inspirada de los mejores cuentos de fantasía.

• El engine

Para dar el salto entre el clásico estilo 2D al nuevo mundo en 3D, los diseñadores comprendieron que lo que necesitaban en primer lugar era tecnología.

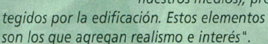
Dynamix, una subsidiaria de Sierra, había creado el engine reconocido como ThreeSpace, usado en algunos simuladores de vuelo.

Aunque se requirieron algunos cambios, como por ejemplo evitar el pixelado con la aproximación de los terrenos, o idear una interface para los inventarios o diálogos, en un período de aproximadamente un año, los resultados fueron más que satisfactorios. La idea fue readaptar el engine mencionado para poder usarlo en King Quest, aprovechando la experiencia de Dynamix en el área.

Mark Siebert, Productor del título, dió su propia opinión de cómo se ve Mask of Eternity: "*Probablemente haya muchos juegos con engines 3D cuyos interiores se ven algo mejor que los nuestros en la actualidad. Pero el secreto de King Quest está en explorar sus tierras, sus exteriores, en el balance entre interiores y exteriores hemos apostado todo y creemos que hicimos lo correcto*".

Los edificios y demás estructuras han sido creadas usando un editor de objetos llamado ZED, propiedad de Sierra.

Adam Szofran, uno de los programadores opinó: "*Una de las cosas más curiosas, es que los interiores son parte del mundo también. Si entrás a alguna de las habitaciones, todo lo de afuera sigue estando, e inclusive si observás por una ventana podrás ver que es lo que está sucediendo afuera.*" Sietbert agregó "*Discutiendo acerca de cómo reaccionarían los monstruos, pensamos en la posibilidad de estar siendo cazados y buscar refugio dentro de una casa. Si cerramos la puerta a tiempo, podemos acercarnos a una ventana y atacarlo (si está dentro de nuestros medios), protegidos por la edificación. Estos elementos son los que agregan realismo e interés*".



• Los gráficos

Como muestran estas fotos, el trabajo que está realizando Sierra para darle vida a este nuevo King Quest, sobrepasa la excelencia.

No sólo es mencionable el detalle con que ha sido hecho cada elemento de este fantástico mundo, sino también el de los personajes que viven en él.

Cada uno de los personajes tiene un marcado diseño y personalidad, dignos de los mejores cuentos de fantasía.

En Mask of the Eternity, encontraremos Momias, Enanos, Hombres serpientes, Caballeros fantasmas, Monstruos de nieve y numerosos e increíbles seres que nos harán mucho más difícil poder salvar al mundo.

A los polígonos texturizados se les han aplicado diferentes efectos de iluminación en tiempo real que aseguran una vista realista.



Se han implementado elementos propios de los juegos de rol para que nuestra búsqueda parezca más real.

• Conclusión

King's Quest: Mask of the Eternity tiene muchos elementos para ser uno de los títulos más esperados por aventureros, jugadores de rol y por quienes prefieren los juegos arcade.

La experiencia de Roberta Williams en desarrollar buenas historias, nos promete que el argumento tendrá bastantes sorpresas y vueltas de tuercas.

El reino de Danventry nunca fue mostrado como lo será en esta versión de 1998, que como dijimos antes, gráficamente se ve excelente.

El producto se encuentra casi finalizado, y la fecha de lanzamiento oficial es para agosto de este año.



Hablar con otros personajes nos dará pistas para resolver muchos de los puzzles.

M1 Tank Platoon 2

El regreso del simulador de tanques más famoso de todos los tiempos

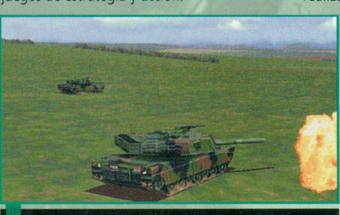


FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Simuladores*
- **COMPAÑIA:** *Microprose*
- **DISTRIBUYE:** *Microprose*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No está disponible.
  Completa: Abril 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.microprose.com

Los amantes de los buenos simuladores recordarán seguramente, un titulo de Microprose que se lució bastante allá por el año 1989. Estamos hablando de M1 Tank Platoon, un verdadero clásico, que tenia entre otras cosas un interesante generador de mapas aleatorios, que nos ofrecía la posibilidad de jugar indefinidamente misiones diferentes.

El secreto del éxito radica en que dicho juego satisfacía realmente a un público muy amplio, ya que el concepto cubría las expectativas de los jugadores de simuladores, juegos de estrategia y acción.



M1 Tank Platoon 2 es sin duda una de las secuelas más esperadas por los amantes de los simuladores de guerra.

Ha pasado casi una década, y para sacar provecho de las nuevas tecnologías, la empresa Microprose ha convocado a Scott Spanburg (creador del original M1 Tank Platoon) para desarrollar esta segunda parte que se titulará M1 Tank Platoon 2.

En el juego tendrás que comandar a un escuadrón de 4 tanques M1, en su versión M2 Abrams, ocupando las posiciones de Comandante y de Artillero. A diferencia de la primera parte, los tanques se conducirán automáticamente según las órdenes especificadas.

Unidades de refuerzo como infantería mecanizadas, artillería, helicópteros, patrullas de reconocimiento y ataques aéreos, nos servirán como apoyo durante las misiones.

Para controlar las escuadras, contamos con dos sistemas electrónicos comunes a todos los tanques de la familia M1. El CITV (Commanders Independent Thermal Viewer) que le permite al Comandante tener una visión de lo que sucede en el campo de batalla, así como seleccionar los objetivos que el Artillero debe destruir y el IVIS (Inter Vehicular Information System), para transmitir órdenes al resto de la escuadra, establecer puntos de encuentro y planes de batalla.



Las distintas unidades fueron modeladas a escala según las originales para conseguir este impresionante realismo.

Entre los distintos modos de juego tenemos las misiones de entrenamiento, que se realizan en el fuerte Knox y en el Centro Nacional de Entrenamiento, en donde aprenderemos todo lo básico antes de empezar a jugar. Después de esto, podemos optar por batallas individuales o campañas. Las batallas las podemos clasificar en dos grupos, las que pertenecen a la guerra del Golfo, y las de un hipotético conflicto entre la OTAN y el Pacto de Varsovia en Europa Central. Tenemos cinco campañas: 2° Guerra de Golfo, Norte de Africa, Polonia, Rusia y Moldavia, que pueden ser jugadas en tres niveles de dificultad, que determinan el tipo de apoyo con el que contaremos.

La duración de las campañas varía según los acontecimientos, entre aproximadamente ocho a treinta misiones, haciendo casi imposible la posibilidad de jugar dos veces una campaña idéntica.

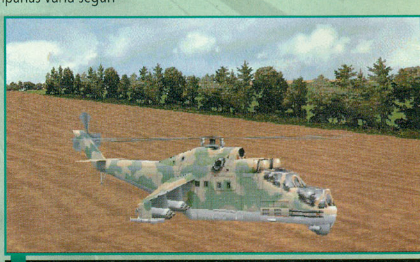
Por último tenemos el modo Multiplayer, que aunque al principio se había pensado que soportaría hasta ocho jugadores simultáneamente, se decidió finalmente que el número ideal para conseguir una buena jugabilidad es cinco por LAN o dos por Módem.

En LAN habrá un modo de juego donde los primeros cuatro jugadores asumen el control de cada uno de los cuatro tanques del escuadrón y el quinto tendrá a su disposición las fuerzas enemigas.

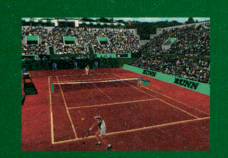
Para aumentar el realismo cada una de las setenta unidades de combate presentes, han sido modeladas según las originales, y como se ha mejorado el sistema de inteligencia artificial ofrecerán un desafío superior a la primera versión.

El producto terminado correrá en un equipo que como mínimo posea un micro Pentium 133. Tendrá soporte para placas aceleradoras y estará disponible a partir de abril de este año.

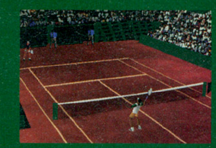
Vayan preparándose porque Microprose se viene con algo muy bueno.



Los fanáticos de las tecnologías de guerra encontrarán en este producto un sueño hecho realidad.











Solo o acompañado,



en simples o en dobles, enfrente sus adversarios en **polvo de ladrillo, cemento, cesped natural o sintético.**



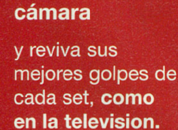
Con el auxilio del joypad o el teclado,

reproduzca todos los efectos del juego de tenis (reves, slice, lift, lob, smash, voleas altas, tiros de fondo...).

Elija su estilo de jugador

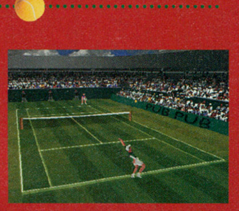
entre 13 hombres y 9 mujeres, según su personalidad, resistencia, fuerza, juego de fondo o ataques por la red.





Salude a cámara

y reviva sus mejores golpes de cada set, **como en la television.**



Competición o simple entrenamiento :



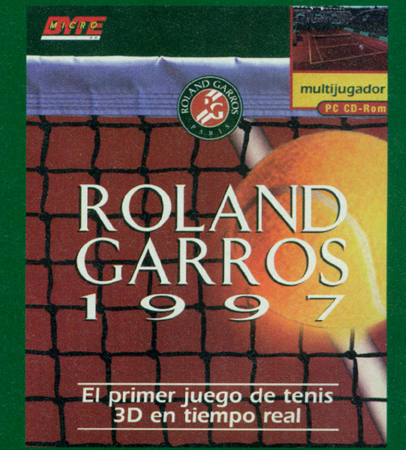
seleccione el tipo de terreno para un entrenamiento sencillo o un torneo para entrar en la competición.

Y para los amantes de las sensaciones fuertes, un partido futurista donde todos los golpes están permitidos!



Red

Roland Garros 1997 le permite **jugar en red local IPX.** Ahora entre en el juego, y que gane el mejor.









Paz Soldán 4975 - (1427) - Buenos Aires
Tel.: 553-7666 - Fax: 553-9444
e-mail: info@microbyte.com.ar

Servicio de atención al usuario: 553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar

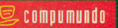








PARANA 504 - CAPITAL



Army Men

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *The 3DO Company*
- **DISTRIBUYE:** *The 3DO Company*
- **FECHA DE SALIDA:** *Shareware: No está disponible. Completa: Abril 1998.*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.armymen.com

La gente de 3DO está ultimando los detalles de su nueva producción exclusiva para PC: Army Men

Hace algunos meses nos enteramos que un nuevo juego de estrategia en tiempo real se encontraba en desarrollo, pero con un atractivo que lo diferenciaba del resto, los protagonistas serían ¡soldados de plástico!.

Cuando los diseñadores de Army Men vieron que su producto era bueno, pero indudablemente podía mejorar, decidieron retrasar el proyecto unos meses más y aplicarle una serie de innovaciones que convertían a un muy buen producto en otro excelente.

Un nuevo concepto

Así que desecharon el concepto primario de estrategia en tiempo real, para optar por algo diferente y menos trillado. El nuevo diseño, aunque no completamente original, permite una mejor jugabilidad y elimina los elementos de "espectador" de los primeros intentos.

La pregunta del millón es ¿Por qué son soldaditos de plástico los protagonistas en Army Men? Todos los que hoy tenemos veintipico de años o más, seguramente tuvimos una etapa de nuestras vidas signadas por las misiones que realizamos junto a estos inolvidables soldaditos, pero realmente su presencia ¿puede hacer más divertido el producto?

Bueno, de acuerdo al productor ejecutivo Nick Earl: "*Estabamos trabajando en el concepto de un juego de estrategia y usábamos un mapa de tablero para delinear nuestras ideas. Un día, estabamos usando los soldaditos de plástico para ayudarnos a conceptualizar la idea y a alguien se le ocurrió: "¿por qué no los usamos como protagonistas?". "La idea se nos adhirió al cerebro y terminamos realizando el juego con los soldados como las estrellas del producto"*.

Sobre el cambio en el concepto del juego, Earl dice que cree que el original era bueno pero tenía que ser mejorado: "*La gente que lo testeó nos dijo que no se sentía parte del juego*". "*Entonces buscamos el camino para involucrarlos aún más en la acción*", comento. Para lograrlo tuvieron que rediseñar el juego, para que el personaje protagonista, Sarge, sea la figura principal en todo momento.

En vez de ordenarle a cientos de unidades trabajos y sentarnos a ver como los realizan, Sarge se introduce en la acción junto a sus subordinados. De hecho, el juego está diseñado para que nosotros, como Sarge estemos siempre al frente de todas las situaciones, batallando y usando ciertas funciones que nos ayudarán a salir victoriosos.



Todo el entorno es simil plastico, desde los personajes hasta los escenarios.

Los bandos

El juego presenta cuatro bandos diferentes identificados con distintos colores. Los clásicos verdes y marrones, así como los azules y los grises. El conflicto principal se desarrolla entre los verdes y marrones, teniendo los otros dos bandos papeles secundarios. En el modo para un sólo jugador participaremos en tres campañas de nueve misiones cada una, como Sarge del ejército verde. Cada una toma lugar en un terreno diferente: alpine (bosque), desert y bayou (pantanoso). Cada misión tendrá varios objetivos que cumplir. Por ejemplo, tendremos que ir a un cierto sector del campo de batalla y rescatar a soldados aliados, luego atacar fuerzas enemigas en otra sección, para culminar destruyendo su base principal.



El juego mezcla elementos claramente estratégicos, con altas dosis de arcade.

Por supuesto, que es imposible realizar todos estos cometidos únicamente con Sarge, tendremos a nuestra disposición una variedad de tropas y armamentos para asistirnos en nuestra tarea. Army Men posee además cuatro vehículos en los que Sarge se puede introducir y conducir cada vez que encuentre uno. Estos son: Jeep, tank, covered wagon y halftrack. Cada uno de ellos es propicio para ciertas situaciones, obviamente para las que fueron diseñados y poseemos el control total sobre el mismo una vez que nos encontremos dentro. No es posible controlarlos si no nos introducimos, y tampoco podemos asignar a otro componente de la tropa que lo capture por lo que será necesario maniobrar con él hasta la base para tenerlo como soporte.


Army Men posee algunas características similares al Uprising, sobre todo en la jugabilidad, no en su perspectiva.

Habrá tropas en ciertos sectores que se nos unirán y nos serán de gran ayuda en las trincheras. Les podemos ordenar que nos sigan, que ataquen a ciertas unidades enemigas o que protejan un área en particular.

No sólo nos valemos de los soldados y los vehículos, en el campo de batalla encontraremos ciertos recursos especiales. Estos están diseminados de forma aleatoria por los mapas de las misiones y nos brindan habilidades especiales. Algunos son sencillamente energía para Sarge o nuevas armas para utilizar como morteros o lanzallamas. Otras nos permitirán enviar un grupo de paracaidistas o un bombardeo sobre un punto que nosotros especifiquemos del mapa. Ganarnos la posibilidad de estos dos ataques, nos obligará a recoger varios de estos ítems especiales y además en un orden preestablecido.

Vaya casualidad

Para este momento muchos estarán notando las similitudes del Army Men con el Uprising que ¡oh casualidad! es de la misma compañía, sólo que este último fue desarrollado por Cyclone Studios. Earl aclara: *"De hecho las similitudes son intencionales, nos preguntamos a nosotros mismos, ¿Qué tipo de jugabilidad representamos como compañía y cómo se lo aplicábamos a Army Men?"* Así como Cyclone Studios diseñó Uprising, 3DO Studio diseñó (o mejor dicho rediseñó) un juego que nos brinda mucha acción pero con elementos básicos de la estrategia. Lo que les garantizamos es que los dos se ven y se juegan de manera radicalmente diferente, pero definitivamente elementos similares entre los dos se notifican al empezar a jugar Army Men.

Como en Uprising, las misiones de la campaña son secuenciales y nuestro desempeño en cada una de ellas afectará o beneficiará nuestras posibilidades en la siguiente. O sea que podemos terminar la tercera misión de la primera campaña usando demasiados recursos, sólo para darnos cuenta que la cuarta nos va a costar mucho terminarla y que la quinta será casi imposible (un "problema" similar ocurría con el Myth: The Fallen Lords). Cada misión posee diferentes variantes para completarla, algunas nos llevan a terminarla de manera óptima y otras sólo adecuadamente. También cabe la posibilidad de jugar cada misión de forma separada de la campaña, pero para ello deberemos haberla completado al menos una vez en ese formato.

Para empezar a separar las diferencias con el Uprising, cabe aclarar que Army Men se ve desde arriba, siendo los objetos modelados completamente en 3D, en vez de en primera persona. Siguiendo la idea de los soldados de plástico, a todo el resto del juego se le aplicó la misma ambientación, es así que los árboles, puentes, construcciones y todo lo demás posee una estructura plástica. Es más, las animaciones de las cosas, sobre todo de los soldados, encaja perfectamente con la idea de seres de juguete.

Aún en los momentos de lucha más encarnizada, no podemos dejar de sonreír al ver a nuestros pobres soldados siendo despedazados en miles de pedazos de plástico por las certeras balas de una ametralladora, o al contemplar como nos "derriten" mediante el oportuno uso de un lanzallamas. Todos los detalles se continúan mejorando día a día, es gracioso ver volar la parte de arriba de un tanque y notar que por dentro es hueco y carece de toda maquinaria. Como dijimos el nivel de cuidado es impresionante en todos los sentidos.

Modo multiplayer

El juego incluye un modo multiplayer que se ejecuta a través de la librería DirectPlay del DirectX, o sea que es compatible con los protocolos TCP/IP, LAN, módem y serial. Se está planificando la introducción del juego en varios servidores de Internet, pero todavía se encuentra en tratativas los medios por los que estará finalmente disponible. Army Men ofrece tres variantes de multiplayer: Capture the Flag, Blitz (Deathmatch) y King of the Hill. Capture the Flag y Blitz se explican por sí solos, pero cabe aclarar que en blitz el objetivo es llegar a una cierta cantidad de asesinatos antes que el enemigo. En King of the Hill el objetivo es custodiar ciertos objetivos durante un cierto período de tiempo, intentando que el enemigo no arruine nuestra misión.

Disponemos de 12 mapas en donde descargar nuestra furia contra nuestros amigos, cuatro para cada tipo de terreno. 3DO planea lanzar nuevos mapas multiplayer una vez que el producto se encuentre disponible, para bajar de su sitio en Internet, un editor de niveles esta también planeado, para un futuro disco de misiones o add-on.

Tanto en multiplayer como en su modo campaña, Army Men es un juego que promete ser mucho más que divertido, y con seguridad nos traerá reminiscencias de joyas de otros tiempos como el Commando o el Ikari Warriors pero con detallados gráficos y el toque estratégico extra que lo hace tan especial.

En definitiva, con el aspecto que tiene hoy por hoy Army Men no nos parece posible que se le puedan aplicar muchas mejoras por lo que calculamos que muy pronto podremos disfrutar de lo que se perfila para ser un clásico de todos los tiempos.


El juego está protagonizado por dos bandos los clásicos soldados verdes y marrones, mientras que los grises y los azules cumplen un papel secundario.

Dark Omen

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Electronic Arts*
- **DISTRIBUYE:** *MicroByte*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No está disponible.
  Completa: Otoño 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.darkomen.com

Un juego de estrategia en tiempo real basado en el fantástico universo de Warhammer



Con el soporte de las placas aceleradoras 3D son posibles efectos especiales como el de transparencia del agua de la cascada.

Todos conocemos los juegos de Electronic Arts, especialmente aquellos de su división Deportes que se han ganado la mayoría de los premios XTREME de nuestra sección de reviews o algunos otros renombrados que realizó a través de sus subsidiarias Bullfrog, Origin, Jane's y Maxis.

Esta vez, la prestigiosa empresa intentará lucirse sin intermediarios con algo diferente, ingresando con fuerza a la arena de los EETR. Algunos recordarán otro título reciente de SSI, conocido como Warhammer 40.000: Final Liberation, donde la estrategia se manifestaba por turnos. Parece ser que la franquicia del vasto universo Warhammer da para mucho más, por lo tanto EA después de adquirir los correspondientes derechos, le ha asignado a un equipo de desarrollo en Inglaterra, la creación de Dark Omen, un juego de estrategia en tiempo real, con todo lo necesario para ser el principal competidor de Myth: The Fallen Lords.

La historia

Algo malvado se percibe en el aire. Un rey ha regresado de su propia tumba y poco a poco su magia negra va cubriendo nuestras tierras en forma de espesa neblina.

Dread King y su putrefacta legión de malditos muertos vivientes amenazan con aniquilar toda forma de vida existente, la única oportunidad de detenerlo recae en las manos de Morgan Bernhardt, el líder de un ejército de mercenarios, quien ha sido contratado para perseguir y destruir al diabólico monarca.

Las flechas responden según las leyes físicas de la gravedad.

El juego

En primer lugar tenemos que decir que Dark Omen es un título para tenerlo muy en cuenta, ¿Por qué?

Tendríamos que clasificarlo entre la segunda generación de juegos de estrategia en tiempo real, ya que cuenta con un engine 3D de última tecnología y aprovecha todas las ventajas que esto implica, por ejemplo la posibilidad de rotación de mapas, acercamientos y alejamientos, distintos ángulos de cámara, etc.

Lo que se ambiciona para Dark Omen es sobreponer los elementos estratégicos por encima de los tácticos. Es posible movilizarse cautelosamente a través de una colina para preparar una emboscada a nuestros enemigos, o también aprovechar las leyes físicas a nuestro favor, por ejemplo las flechas disparadas desde las alturas son más veloces y efectivas que las que son disparadas desde el suelo.

El sistema de campañas fue diseñado de manera no lineal, permitiendo viajar libremente por el imperio, sorteando los obstáculos que se presenten para finalmente encontrar y destruir a Dread King.



El buen uso de la magia será un factor fundamental para conseguir el éxito en los combates.

La inteligencia artificial de tus enemigos estará preparada para atacar directamente a las debilidades de tus tropas, el sistema de lucha está inspirado en el sistema propio de Warhammer, quienes estén familiarizados conocerán las reglas inmediatamente.

En el extremo inferior de la pantalla podrás ver un círculo con varias opciones, se

trata del sistema de interface que permite llevar a cabo las diferentes opciones disponibles.

De todas maneras el juego incluirá un modo de aprendizaje, que nos detallará cada unidad, además de ofrecernos los conocimientos básicos de los controles.

A medida que vayas venciendo en las batallas, tu ejército y tu capacidad de liderazgo irán aumentando, convirtiéndote cada vez en un oponente más poderoso. También es posible que ejércitos enemigos se unan a tu causa.

Además de la merecida fama, al finalizar las luchas conseguirás artefactos y oro. Mientras que con los primeros conseguirás mejorar la performance de algunas de tus unidades, con el oro podrás comprar en tu campamento nuevos regimientos.

La opción Multiplayer estará presente, pero limitada únicamente a dos jugadores. Cada participante escogerá entre las tres razas disponibles. Una de las principales ventajas de este modo es que las unidades pueden configurarse a nuestro gusto.

• La magia

Los hechiceros, como era inevitable, estarán presente en Dark Omen, y su función será fundamental para apoyar a los ejércitos de Morgan Bernhardt.

Los encantamientos estarán divididos en cuatro grupos principales según las reglas de Warhammer y éstos serán Bright, Ice, Waagh y Dark, cada cual con sus propias cualidades.

Cada hechizo invocado requiere de una determinada cantidad de puntos de magia, por lo cual nuestros magos deberán adquirir experiencia antes de poder utilizar los más efectivos.

• Los regimientos aliados y enemigos

Las unidades de nuestro ejército varían según raza y utilidad militar. Entre las razas encontraremos principalmente Humanos, Enanos y Elfos. Los cargos que ocupan son de infantes, jinetes, arqueros, cañoneros y magos. Todas las unidades aliadas con Morgan aparecerán durante el juego con un estandarte verde.

Entre los enemigos más comunes tenemos Orcos, Goblins nocturnos, Goblins nocturnos fanáticos, y Escorpiones gigantes que se darán a conocer por su estandarte de color rojo.

Por último tenemos a los seguidores de Dread King, nuestro verdadero enemigo, que estarán formados por Momias, Ghouls, Esqueletos, Zombies y Espectros, también lucen una bandera de color roja.



Con el círculo de controles en la esquina inferior derecha realizaremos todas las acciones.

• Los gráficos y el sonido

El poderoso engine 3D desarrollado para Dark Omen, permite un nivel de detalle visual excelente, además de aprovechar a su favor el set de instrucciones MMX y las placas aceleradoras 3D para mejorar y optimizar el rendimiento.

Algunos efectos especiales, como la transparencia en las aguas se han implementado, haciendo que los terrenos se vean mucho mejor y realistas.

Además de los efectos especiales, se ha desarrollado un sistema de música inteligente, que modifica la velocidad de ejecución con respecto a la situación que está ocurriendo.

Por ejemplo durante el calor de las batallas se acelera para enfervorizar los sucesos, y cuando simplemente estemos reagrupando tropas se torna más calma.



Los artefactos ganados en las batallas mejorarán las posibilidades de nuestras tropas.

• En resumen

Dark Omen puede ser el juego de estrategia que muchos estabamos esperando, y aunque todo parece indicar que nos encontramos ante un título de primera categoría, va a tener algunos duros competidores como Age of Empires 2.

La fecha de salida estimativa será durante el próximo otoño del corriente año y la empresa distribuidora en nuestro país será Microbyte.



El poderoso engine 3D nos ofrece unos escenarios realmente sorprendentes.



Paraná 504, Buenos Aires (1017) Tel 371-1316

Novedades

el mejor software ori

PCFútbol 5.0

■ **Nueva base de datos** con el torneo Apertura'97, presentada en una estructura profesional, más útil y más completa.

■ **Nuevos Mánager y Pro-mánager**; permiten controlar toda la gestión del club: pases, empleados, seguros, ampliación del estadio, entrenamientos...

■ **Simulador 3D** con cámara móvil y miles de animaciones nuevas.

■ Torneos Apertura y Clausura, Copa Libertadores, Copa Intercontinental y el Desafío América-Europa.

■ Relatos y comentarios de Marcelo Araujo.



base de datos del fútbol argentino



desafío América-Europa



simulador 3D





POR SOLO $ 30

PCFútbol 5.0© Copyright 1997 Dinamic Multimedia.

PCFútbol 6.0

■ **Información:** el anuario más completo, la base de datos que utilizan los profesionales y el seguimiento personalizado. Además, los goles de la liga en video digital.

■ **Mánager y ProMánager®**: nuevo menú principal, sistema de compraventa más intuitivo, sistema de información personalizado (S.I.P.) para mejorar la gestión del club...

■ **Simulador**: Nuevo engine 3D con jugadores poligonales, recreación de los 20 estadios de Primera División con los cánticos propios de cada afición, climatología...



ProManager®



todas las competiciones



nuevo simulador 3D







POR SOLO $ 30

PCFútbol 6.0© Copyright 1997 Dinamic Multimedia. Producto bajo licencia oficial LFP.

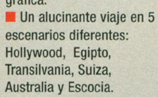
Hollywood Monsters

- La aventura gráfica más espectacular creada en España.
- Hollywood Monsters rememora el ambiente de los años cincuenta con un estilo de dibujos animados desarrollados en SVGA para conseguir la mejor calidad gráfica.
- Un alucinante viaje en 5 escenarios diferentes: Hollywood, Egipto, Transilvania, Suiza, Australia y Escocia.
- Más de 100 pantallas y 50 personajes envueltos en una misteriosa trama en la que deberás resolver la enigmática desaparición de Frankie.
- Hasta 120 objetos te están esperando para ayudarte en la solución del enigma.
- Más de dos horas de locuciones digitales, totalmente en castellano.


5 escenarios diferentes

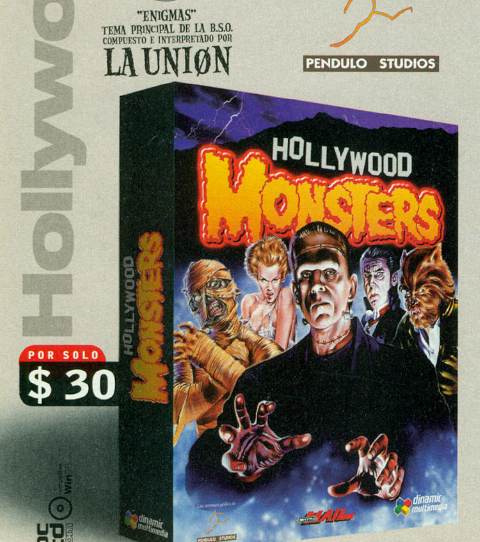

100 pantallas y 50 personajes


2 horas de locuciones digitales



"ENIGMAS"
TEMA PRINCIPAL DE LA B.S.O.
COMPUESTO E INTERPRETADO POR
LA UNIØN





POR SOLO
$ 30

Combat Chess

- **Combat Chess** es el programa de ajedrez más completo con niveles de aprendiz a maestro y con vistas en 2D, 3D y combate.
- Establece nuevas fronteras de estilo y apariencia en el ajedrez. Inspirado en un mundo fantástico, el programa cuenta con un engine profesional multitarea de 32 bits diseñado por el mejor programador de ajedrez del mundo.
- Combat Chess es un reto para cualquier aspirante a campeón y sus asombrosas cualidades visuales hacen que se diferencie radicalmente del resto.
- En el modo combate encontrarás secuencias animadas en cada turno, combinaciones de movimiento y lucha desde cualquier vista posible.
- Cada pieza tiene una personalidad propia que, en grupo, dan a cada bando características buenas o malas. Es más que ajedrez, es una lucha a vida o muerte de la que no escaparás y en la que desearás desesperadamente la victoria.


modo 2D


modo 3D


modo combate





próximo lanzamiento

POR SOLO
$ 30

Ultima IX: Ascension

El Avatar de la virtud se enfrenta a su mayor desafio: La destruccion de Britannia

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Aventuras / RPG*
- **COMPAÑIA:** *Origin*
- **DISTRIBUYE:** *Electronic Arts*
- **FECHA DE SALIDA:** *Shareware: No está disponible. Completa: Diciembre 1998.*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.ea.com



En un mundo 3D, el nivel de realismo en objetos y personajes se mantiene como en sus primeras épocas.

Tras una larga espera y dos grandes fracasos de crítica (Ultima VIII y Ultima Online), Lord British (el enigmático Richard Garriot) se prepara para la culminación de la trilogía de las trilogías, Ultima IX: Ascension.

• La historia hasta el momento

En toda la historia del software para computadoras, muy poca gente puede aproximarse al nivel de innovación que Richard Garriot impulsó desde su mismísima primera creación: Akalabeth.

Ahora luego de más de 15 años desde la aparición de Ultima I, el prestigio de Lord British no hace más que crecer y crecer. Sin duda, su éxito se atribuye a su sabiduría para crear juegos que realmente poseen un fuerte argumento, una igualmente poderosa interface y siempre una fuerte dosis de superación título tras título.

Como casi todos los Ultima, esta entrega poseerá un engine completamente diseñado específicamente para el producto.

El primer juego de la saga estaba realizado íntegramente en BASIC, pero Garriot empezó a aprender programación en Assembler y la segunda parte de la saga fue realizada para este lenguaje, a la par que lo estudiaba, lo que le brindó mayor velocidad al producto. Sin embargo para la tercera entrega, Garriot conocedor de sus limitaciones para el Assembler en el momento de desarrollar Ultima II, comenzó una vez más desde cero en la creación del engine en el que se desarrollaría la nueva aventura. Este método de trabajo le reportó grandes beneficios a esta saga, a los proyectos de Garriot y a su compañía Origin en general, ya que cada título que sacaba al mercado era el claro exponente de lo máximo que se le podía exigir a los equipos en su momento.

Los "problemas" comenzaron cuando Electronic Arts compró Origin y a Garriot no le quedó más remedio que empezar a cuidar aún más el aspecto corporativo de su empresa, "descuidando" según sus propias palabras, la octava parte de Ultima. Llamado también en forma despectiva "Ultima Mario", aún por los fanáticos de la saga, evidentemente en desacuerdo con los fuertes componentes arcade del juego. Ante este abrumador fracaso, Garriot decidió tomarse su tiempo para realizar la tercera parte de la tercer trilogía del grandioso universo de Ultima.

• Un nuevo camino

Empezó por contratar a Ed Del Castillo, nada más ni nada menos que el productor de Command & Conquer de Westwood Studios. Esto le posibilitó a Garriot autoasignarse el cargo de diseñador ejecutivo, rol en el que se siente mucho más confortable. Pero para poder lograrlo derivó gestiones de su cargo como ejecutivo de Origin a terceros, porque como el mismo dice: *"La franquicia Ultima es una de las más importantes de nuestra industria y diseñar juegos es una de las cosas que me ha hecho triunfar como individuo y llevar a mi compañía a lo que es hoy por hoy"*.

Sin embargo el envolvimiento de Garriot en el proyecto retrasó más de un año la producción del juego. Durante este tiempo, Origin redireccionó personal hacia el otro Ultima en desarrollo Online que resultó en el fracaso que todos los lectores de XTREME PC ya conocen.

"Siempre que un proyecto se detiene por un lapso prolongado de tiempo, se corre el riesgo de que todo el trabajo realizado en el engine quede caduco ante el impresionante ritmo del avance tecnológico", dice Garriot, "Curiosamente Ultima IX no se vio afectado por esto, sino en última instancia, beneficiado sería la palabra acertada. Desde un principio Ultima IX fue 3D, fundamentalmente utilizamos una cámara que se encuentra constantemente en una posición sin desplazamiento lateral por sobre el personaje principal y mientras el mundo se mueve alrededor del protagonista el engine renderea la porción que el jugador visualiza en ese mismo momento. Tuvimos que concebirlo de esta manera porque queríamos mantener los relojes, mesas, sillas y demás elementos que usualmente se ven en la saga, con un alto nivel de calidad y estos objetivos en un engine 3D es algo realmente difícil de lograr. Pese a todas las precauciones, nueve meses atrás estas ambiciones lograban una cantidad de cuadros por segundo que no alcanzaban lo remotamente razonable para que sea jugable, pero en la actualidad, con los procesadores



Luego del fracaso de Ultima VIII, Lord British se propuso seguir muy de cerca el desarrollo de esta nueva entrega.

disponibles, podemos conseguir lo que en un primer momento nos era imposible de llevar a cabo".

El protagonista, como siempre el Avatar de la virtud, no sólo se puede desplazar por cualquier parte del escenario, sino que también posee la habilidad de introducirse en cualquier ambiente sin la menor alteración del mundo, incluso es posible ver lo que acontece afuera desde las ventanas o huecos que posea el recinto donde nos encontremos y hasta podremos atacar a un enemigo que se encuentre en las afueras desde nuestra posición. Pronto nos olvidaremos de que una cámara nos sigue permanentemente ya que siempre se encuentra en la posición ideal evitándonos dolores de cabeza como en ciertos escenarios de Tomb Raider II.

Además del calculado control del personaje, los escenarios del juego son increíbles y están siendo creados cuidando absolutamente todos los detalles. Es más, las fotos que ilustran este Preview no pueden ser consideradas finales ya que hasta el momento de escribir la presente, la gente de Origin no tiene implementado una parte muy importante del engine, llamada texture rendering.

• Los detalles

Obviamente todo el nivel de detalle aplicado al juego requerirá de aceleración 3D. Ultima IX soporta 3Dfx directamente en el original así como D3D. El equipo que está realizando el engine, también está cuidando todos los detalles para no dejar a ningún usuario afuera, con la convicción de que todos deben disfrutar del juego como cualquier otro. Del Castillo se muestra entusiasmado sobre la solución planeada: "*Una de las cosas que pensamos hacer, y que nos podemos permitir el lujo de hacerlo, es que toda la geometría utilizada será completamente dialable. Esto significa que crearemos meshes altos y bajos de cada objeto. Luego automatizaremos el proceso de la escala utilizada basándose en la capacidad del procesador*".

Garriot aclara que toda esta programación no es sólo un gran engine sin juego que mostrar, "*Hay una gran cantidad de metas temáticas en este proyecto, y probablemente la número uno sea la inmersión. Trabajamos muy duro para asegurarnos que el mundo creado sea lo más realista posible.*



El engine, según la gente de Origin es el más completo de los existentes hasta la fecha.

Realmente pienso que poseemos el engine 3D más completo jamás realizado, pero no olvidamos los pequeños detalles de la historia que hacen el escenario lo más similar a la realidad posible. En el mundo real los sonidos ambientales son una guía de lo que acontece a nuestro alrededor, por eso nuestros efectos de sonido son full 3D y ubicados de manera realista, si poseemos el equipo adecuado nos sentiremos realmente, por ejemplo, en el medio de un bosque". Para completar el propósito del realismo, la física del mundo esta más que cuidada, agregando cientos de detalles. Por ejemplo, cuando el viento sopla, las hierbas, los carteles y las flores se ondularán por la brisa y el agua hará olas de acuerdo a la potencia del mismo.

Pero Ultima IX además de poseer uno de los engines más poderosos de todos los tiempos y los detalles más pulidos de cualquier juego de rol, posee un arma mejor que todas las mencionadas: su poderoso argumento.

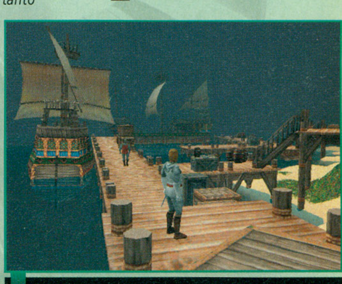
Del Castillo comenta al respecto: "*La razón por la que la saga tuvo siempre tanto éxito radica en su fuerte narrativa. Si le preguntamos a Richard Garriot sobre el argumento de Ultima V puede hablar por horas, y esto se aplica a cualquier capítulo de la saga. O si le preguntamos, ¿Cuándo sucedió tal evento en el juego?, seguramente te va a contestar: "no lo viste pero estaba simbolizado por esto, o estaba manifestado en la actitud de tal persona*". Del Castillo, prosiguiendo con su relato comenta: "*Estos detalles, que mantienen toda la historia unida es como el lenguaje utilizado por Tolkien (El señor de los anillos, El Hobbit). Para él su tarea no era meramente escribir libros, sino decir: Veamos que ha pasado en mi universo en tal perí odo de tiempo.*"

"*Ultima posee el mismo tipo de continuidad, si decidimos hacer tal cosa, deberemos cuidar de no contradecir hecho ocurridos en otros capítulos de la historia. Como resultado poseemos este espectacular mundo con una continuidad coherente mantenida por más de 15 años y pienso que es uno de los motivos principales del éxito de esta saga.*"

• Una luz al final del túnel

A pesar de todos los cambios de tecnología Ultima IX sigue siendo un juego de la tradición, con todo lo que ello implica. Como lo mencionamos anteriormente esta es la última parte de la tercer trilogía, no queremos develar ningún dato del argumento, menos aún su final, en el que el Avatar realizará la misión de su vida, pero les podemos asegurar que Ultima X tendrá una Britannia muy pero muy distinta a la conocida.

Del Castillo analiza el futuro de esta manera: "*Lo que me hace feliz es que no hay una visión colectiva de cómo será Ultima X, seguramente llevará mucho trabajo ya que tendremos que crear un universo nuevo, un sistema nuevo. Realmente tendremos que crear sus propias reglas: ¿Cómo funcionará la magia y por qué?, ¿Qué tipos de armas encontraremos y por qué?, ¿Qué tipos de culturas habrá y por qué? Todo eso tendrá que ser diseñado de antemano para luego ver qué sección de ese nuevo universo utilizamos para la primera parte de la nueva trilogía, pero por ahora lo veo demasiado lejos*".



El puerto, uno de los mejores escenarios de los develados hasta el momento por la gente de Origin.

Messiah (me si a)

Un liberador del pueblo oprimido

El Diccionario de Referencia English Oxford

Dave Perry y su compañía Shiny Entertainment es una de las clásicas compañías americanas que se destacan no por su cantidad de productos, sino porque los pocos que lanzan al mercado (a veces un título solo por año) son revolucionarios en varios aspectos. Tomemos en cuenta de este ejemplo a id Software como clara referencia. Volviendo a Shiny, que con títulos en su haber como MDK, que pese a más de un año de salida y tras su conversión a la consola Sony Playstation y un próximo dibujo animado, sigue dando que hablar, o el inolvidable Earthworm Jim, que revolucionó el género de los arcades de plataformas.



La llegada del Salvador

Ahora Dave Perry, director de esta extraordinaria compañía se prepara para brindarnos una experiencia que se encuentra más allá de lo meramente imaginable... Messiah.

Analicemos esto por un momento. Messiah es un juego 3D. Promete ser lo más revolucionario visto en años, y sus creadores lo califican de maravilla. ¿Qué es lo que posee este angelito que lo hace tan especial? La respuesta es RT-DAT.

Una nueva tecnología

Más de uno se preguntará, ¿Qué es RT-DAT? Sus siglas significan: Real Time Deformation And Tessellation.

Este sistema de creación de personajes sólo estaba disponible en grandes estaciones de trabajo, pero la gente de Shiny logró convertir esta increíble tecnología para ser ejecutada en nuestras modestas PC. El sistema permite la creación de personajes con las características de una persona viva de carne y hueso. Cada uno posee una base esquelética con músculos que la sostienen y texturas de piel aplicadas y estiradas sobre ellos. Esto, que puede no sonar tan extraordinario en un principio, permite a las vestimentas de los carácteres ondularse y estirarse con sus movimientos, o por ejemplo podemos notar el movimiento en el pecho de los personajes al respirar.


Algunos de los personajes que encontraremos a través del juego y que podremos poseer.

El efecto de Tesselation ha sido intentado en el mundo de los juegos 3D durante años, pero hasta ahora, nunca estuvo disponible en uno de PC. Tesselation le permite a la computadora escalar un modelo construído por medio de polígonos de un factor de 100 o más en tiempo real, sin la mínima perdida de velocidad.

También posee la habilidad de escalar los escenarios de fondo para mantener estable la cantidad de cuadros por segundo. Cuantos más modelos entran en pantalla de forma simultánea, bajan los cuadros por segundo, pero esto no es un problema ya que el RT-DAT se encarga de "ocultar" polígonos de áreas no visibles por el jugador en ese momento. Las texturas de la piel se estiran sobre los polígonos y la manera en que el engine interpola las curvas entre las juntas, permiten una mayor pérdida de polígonos en un personaje sin que notemos el cambio.

Una de las últimas incorporaciones al engine es el soporte para el sistema AGP de Intel y la segunda generación de placas aceleradoras (léase Voodoo 2). Al detectar este sistema Messiah, automáticamente agregará más polígonos dándole un aspecto mucho más sofisticado a sus gráficos. En sí, la tecnología es tan revolucionaria para el género 3D en la PC que la respalda una patente. La máquina mínima como requerimiento para correr este juego será una Pentium 100 con 16 Megas de memoria, aunque con este equipo sólo corra en baja resolución, llega a contar 30 cuadros por segundo, algo realmente increíble.

En un equipo Pentium II de 300 Mhz con una placa Voodoo 2, los gráficos son foto-realísticos y la animación extremadamente fluída.


Uno de los tantos niveles en desarrollo que se unirán luego para dar vida a los cuatro mundos del Messiah.

El apocalípsis

Bueno, ahora que estamos lo suficientemente impresionados por la tecnología detrás del juego, pasemos a la historia. Según nos cuenta la gente de Shiny, siete sellos han sido diseminados a través de la tierra, y la batalla definitiva entre el bien y el mal no ocurrirá hasta que los mismos sean rotos. El mismísimo Belcebú ha enviado a un emisario especialmente a la tierra para encontrar y destruírlos para que se desate por fín el tan ansiado - por Satán - Apocalipsis.


Nuestro muchacho tiene un aspecto muy angelical, y tal vez algo pacífico. Nada más alejado de la realidad.

Nosotros en el papel de Bob representamos al lado bueno. En una recreación clásica de lo conocido como un ángel, somos enviados a la tierra para desbaratar los planes del mismísimo diablo,

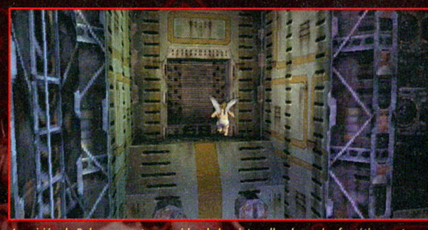

Bob se dispone a poseer el alma de una prostítuta, para luego pasar desapercibido ante sus potenciales enemigos.


El juego ya posee cientos de detractores, que critican el contenido del mismo y sus fines.

intentando sabotear al enviado del príncipe de las tinieblas. Aunque no lo puedan creer la gente Shiny ya ha recibido quejas de ciertos grupos religiosos por el argumento de este juego.

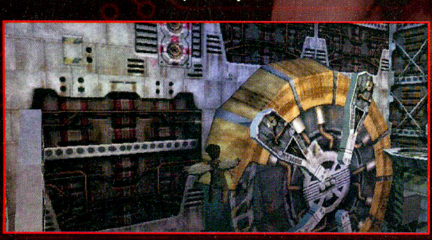
El desarrollo

En un principio nuestro personaje no posee ni armas ni protección de ningún tipo. Es más, prácticamente es un bebé enviado al campo de batalla. Por suerte, Bob (al igual que el agente demoníaco) tiene la habilidad de "poseer" a cualquier personaje que se le cruce en su camino. El control del ángel, así como el de los personajes que hayamos poseído, se visualiza en tercera persona, "a la Tomb Raider". Y para poseer a alguien sólo basta volar e introducirnos en sus espaldas para penetrar en su alma. Cuando lo hacemos, tenemos acceso a ejecutar todos los movimientos y acciones que el personaje sea capaz de realizar, inclusive el acceso al arsenal que posea en ese momento. Encontraremos más de 60 personajes diferentes a los que podremos controlar mediante este método, brindándonos grandes variantes en el camino de la acción así como una diversidad de estrategias a tomar para llegar con éxito al final de nuestra misión.

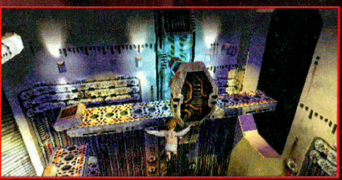

La misión de Bob es encontrar y cuidar de los siete sellos, buscados frenéticamente por el enviado del mal que pretende desatar el Armaggedon antes de tiempo.

¿Un ángel demasiado malvado?

Por ejemplo, para eliminar a unos guardias de seguridad, podemos poseer al más cercano y luego eliminar indiscriminadamente a los demás con su propia arma, o si somos un poco pacifistas podemos caminar a través de ellos aprovechándonos de nuestro disfraz. El dolor no estará ausente en el desarrollo, sobre todo para nuestros enemigos, que gracias a la compleja engine que lo moviliza, es posible arrojarle un cuchillo a un enemigo en una zona que no se lo pueda sacar y contemplar como se desangra poco a poco. Para eliminar a alguien se puede hacer algo tan sucio como poseerlo y luego lastimarnos a propósito, como por ejemplo dejarnos caer por un barranco y romperle las piernas, para que una vez que abandonemos su cuerpo no nos pueda seguir. Y ni hablar de detalles como las decapitaciones y amputaciones, realmente desagradables. Como podemos apreciar las posibilidades son infinitas. Obviamente el juego está orientado hacia un público maduro y con cierta tendencia morbosa. Messiah soporta los más avanzados joysticks del mercado, sobre todo con force feedback y las placas de sonido y de video de ultima tecnología.


Los escenarios demuestran lo ambicioso del proyecto, que por el momento parece muy bien encaminado a ser un éxito seguro.


Shiny está dando un nuevo giro al tema de las luces, haciéndolas volumétricas. Esto permite sombras más reales.


Aprovechando la capacidad innata de Bob, los diseñadores de niveles han creado mundos en donde podamos volar libremente.

El motion capture, un factor fundamental

Para las animaciones se ha utilizado una combinación de motion capture y el más tradicional método de animación a mano.

Como lo mencionamos anteriormente, cada personaje posee una masa esquelética que mantiene unidos los músculos como un ser humano real. El sistema de animación esquelético reduce la cantidad de memoria utilizada para las animaciones, permitiendo el uso de toda la necesaria o requerida, sin ningún límite. Los movimientos también pueden mezclarse entre sí, esta técnica



La misión de Bob es encontrar y cuidar de los siete sellos, buscados frenéticamente por el enviado del mal que pretende desatar el Armaggedon antes de tiempo.

de interpolación en la animación permite a cualquier movimiento ser llevado sin problema hacia cualquier otro, no importa lo complicado que sea. Eso significa que el juego no sufrirá ninguna reducción en su desempeño, y de paso evitar la pérdida de capas en la animación. Para el ángel de Bob utilizaron el sistema de motion capture de una persona pequeña para darle el movimiento más realista posible, así como a los diferentes personajes del juego. Por las oficinas de Shiny han pasado varias decenas de personas que trabajaron en esta característica. Los personajes poseen más detalles que los que estamos acostumbrados a ver, con una mayor cantidad de cuadros por segundo y cuerpos que se mueven de una manera extremadamente real, que reaccionan como lo harían en la realidad.

Los mundos

En Messiah encontramos cuatro mundos diferentes - dos ubicados en ciudades, una estación espacial y el lado oscuro de la luna - y cada uno de ellos está dividido en otros cuatro niveles. Un nivel equivale a un kilometro cuadrado, así que necesitarás de bastante tiempo para recorrer cada uno de ellos. Los niveles prometen ser realmente interactivos, con la posibilidad de destruir los entornos o al menos alterarlos - por ejemplo con las balas que impacten en las paredes o estructuras - con el adicional de áreas secretas, plataformas y grandes maquinarias que cambian dinámicamente.

Cada nivel está populado por una mezcla de criaturas genéricas o especiales a áreas determinadas. Entre los que encontraremos voluptuosas prostitutas, guardias de seguridad, varios tipos de animales, y un número de diferentes soldados humanos. Cada uno tendrá sus propias armas y habilidades que tendremos que aprender a utilizar y usar para nuestros propósitos, pero recordá que el agente del lado demoníaco también puede poseer a los demás.

Hemos poseído a esta pobre criatura, que realizará los trabajos más atroces (observen la pequeña sierra eléctrica que maneja) sin tener conciencia alguna de sus actos.

Las luces de colores

La gran cosa hoy por hoy en el mundo de los juegos 3D, son sin lugar a dudas, las luces de colores. Basta mirar la nueva producción de Acclaim: Forsaken o al mismísimo Quake 2 corriendo en una placa aceleradora 3Dfx para ver lo que la iluminación de colores puede hacer por el realismo de un juego. Ahora agreguemos el nuevo sistema de Shiny que ilumina de forma volumétrica. Estas nuevas luces permiten que sombras reales se proyecten de cualquier luz que exista en el nivel. Esto significa que si un personaje camina de frente a una caja que bloquea la luz de su cintura hacia abajo, solo la mitad inferior de su cuerpo poseerá sombra.

En resúmen

Messiah incorpora cientos de mejoras sobre los conocidos juegos 3D, y varias de ellas están por ser vistas. Con la firmeza que les da a la empresa el haber creado dos de los juegos más populares de todos los tiempos, Earthworm Jim y MDK, Shiny demuestra que realmente se encuentra a la altura de las circunstancias en Messiah.



Los movimientos de Bob fueron realizados con la técnica del Motion Capture, y el modelo fue un adulto de escasa estatura, no un niño.

Todo parece indicar de que será un claro ejemplo de como serán los juegos 3D de ahora en más, jugable en sistemas que no entran dentro de los de última tecnología y que permiten explotar todas las ventajas del hardware más moderno para brindar una calidad gráfica fotorealística para las masas jugadoras de arcades 3D.

Messiah se perfila como el juego de acción que todos esperábamos. El salvador se acerca, y tal vez no sólo nos salve sino también a un género en el cual no abundan ideas tan originales como ésta...

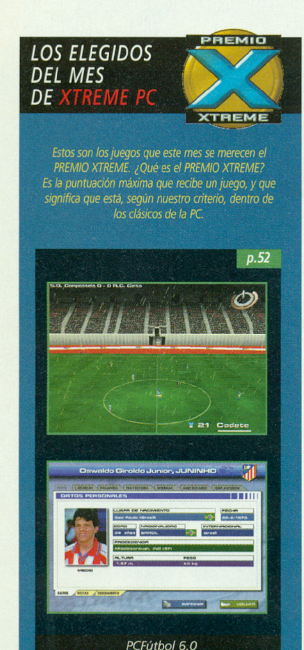
reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

PREMIO XTREME

Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la puntuación máxima que recibe un juego, y que significa que está, según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.



p.52

PCFútbol 6.0

PAGINA

ESTRATEGICOS 31

Netstorm

ACCION / ARCADES 32

Balls of Steel
Sega Touring Car Championship
Mysteries of the Sith
Ignition
Last Bronx
Croc: Legend of the Gobbos

AVENTURAS / RPG 44

Journeyman Project 3: Legacy of Time
Zork: Grand Inquisitor

PUZZLES / INGENIO 48

Galapagos

SIMULADORES 50

F/A-18 Korea

DEPORTES 52

PCFútbol 6.0

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: *Activision*
Internet: *www.activision.com*
Requerimientos Mínimos: *Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Placa de sonido.*

PROMEDIO **81%**

Netstorm



Con algunos nuevos conceptos Netstorm hace su exitosa aparición en uno de los géneros más competitivos


A lo largo del juego deberemos aprender a controlar distintos elementos para lograr asegurar nuestra supervivencia.

Por Santiago Videla

Esta vez la acción se traslada a las enormes islas de "Nimbus" las cuales flotan por encima de las nubes y en las que tendremos que lograr dominar las fuerzas de la naturaleza para poder alcanzar la victoria.

En esta ocasión nos toca asumir el papel de uno de los altos sacerdotes de Nimbus con quien tendremos que aprender a controlar el poder de los distintos elementos (sol, viento, lluvia y trueno) para lograr asegurar nuestra supervivencia.

El poder de cada uno de los cuatro elementos nos permitirá desarrollar y producir los distintos tipos de hechizos y estructuras que utilizaremos en combate.

Al comenzar un juego podremos elegir uno de estos elementos, eso es lo que determinará las características y habilidades de las distintas unidades que estarán a nuestra disposición, de modo tal que las unidades de viento serán las más veloces, las de la lluvia las más resistentes y las del trueno las más poderosas mientras que las del sol trabajarán en común con las otras tres.

El juego consta de tres campañas independientes, uno de los objetivos principales en cada misión es el de capturar al sacerdote enemigo y ofrecerlo en sacrificio a las furias.

Entre diferencias más importantes que tiene Netstorm con respecto a otros juegos de similares características es que la mayoría de las unidades que poseemos funcionan en forma completamente automática, cada estructura de ataque o defensa, cuenta con un rango de acción el cual podemos ver simplemente haciendo un click con el botón izquierdo del mouse sobre ellas y atacarán a cualquier enemigo que esté dentro de esta área, en caso de que este rango tenga una sola dirección, podremos elegir su orientación haciendo click con el botón derecho.

Cada estructura requerirá la energía de uno o más elementos para poder funcionar, de manera tal que deberán ser construidas dentro del área de cobertura de los generadores que producen la energía de dichos elementos.

Otra de las habilidades que tenemos, es la de construir puentes con los que podemos interconectar las distintas islas. Las secciones con las que podremos armar estos puentes aparecen en la ventana de producción que se encuentra sobre el lado izquierdo de la pantalla y son fabricadas al azar, automáticamente y sin costo alguno.

Estos puentes también nos servirán para unir nuestra isla con los llamados "geysers de tormenta" que se encuentran esparcidos por los alrededores y serán nuestra principal fuente de ingresos.


Un elemento básico que deberemos aprender a dominar es la construcción de puentes.

Cuando logremos alcanzar otra isla, con uno más puentes, pasará a ser parte de nuestro territorio siempre y cuando no haya un templo enemigo sobre ella. También podremos construir algunas estructuras sobre los segmentos abiertos en estos puentes.

Con respecto a la interface, es muy similar a la del resto de los juegos de este tipo, simple, cómoda y sencilla. Algunas de las opciones más destacables son sin duda las del juego por red, que permiten a los participantes cosas tales como formar alianzas, intercambiar recursos, excluir o incluir unidades, etc.

Su dificultad lo hacen completamente accesible para cualquier usuario ya que cuenta con múltiples misiones de entrenamiento, que nos irán familiarizando rápidamente con todos los contenidos del juego.

Gráficamente Netstorm tiene una gran calidad, la animación de cada unidad es muy detallada y prolija, incluso los efectos tales como fuegos, disparos y explosiones son muy buenos.

La música resulta ser agradable y de muy buena calidad, además suele cambiar de ritmo de acuerdo con la situación en la que nos encontremos. La calidad de los efectos también es buena, lo más sobresaliente en este aspecto son los sonidos de ambiente (viento, truenos, etc.) que ayudan a crear una atmósfera mucho más convincente.

Para terminar, creo que Netstorm es una muy interesante alternativa dentro de un género que cuenta con tanta cantidad de títulos como éste.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

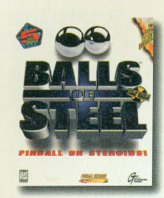
QUE TIENE: Un juego de estrategia en tiempo real con algunas innovaciones bastante llamativas.

LO QUE SI: Amplia variedad de opciones en modo multiplayer. Gran simplicidad de comandos. Muy buenos gráficos y sonido.

LO QUE NO: El hecho de que las partes de los puentes sean generadas al azar puede tornarse poco práctico en algunas ocasiones.

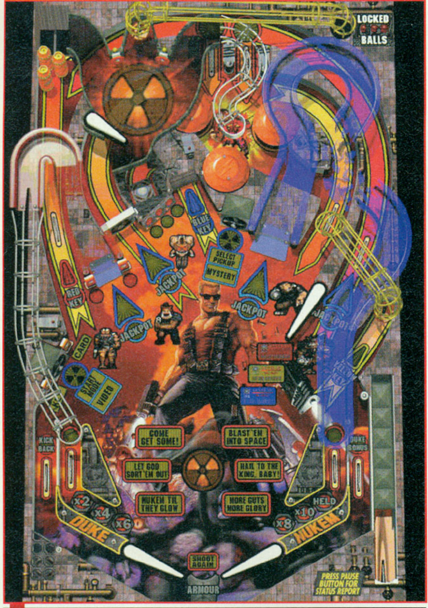
81%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Wildfire Studios / Pinball Dreams / GT Interactive*
Internet: *www.gtinteractive.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 100, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido de 16 bits, Windows 95.*



Balls of Steel

Un nuevo juego de pinball que nos sorprenderá por su originalidad y diversión



La tabla de Duke Nukem es sin duda una de las más atractivas y divertidas del juego, con detalles que conmemoran frecuentemente al clásico3D.

Si pensamos un poco en cómo fueron evolucionando los videojuegos, entenderemos como los viejos juegos de pinball al estilo Epic Pinball o Pinball Dream, fueron reemplazados por otros más reales con vista isométrica, leyes físicas y algunos otros detalles que convirtieron a los flippers tradicionales en simuladores.

Cuando ví por primera vez Balls of Steel, pensé que tenía en mis manos otro juego fuera de tiempo, y con la idea de repetir lo experimentado años atrás con los espantosos productos de Epic MegaGames, comencé a instalarlo algo desganado. ¡Cómo me equivoque! Desde el primer partido en la tabla Darkside, comprendí que el producto tenía el sabor de los viejos juegos y una adicción prodigiosa y progresiva.

Desde el menú principal podemos elegir entre cinco tablas con motivos diferentes, que podrán jugarse en tres niveles de dificultad distintos.

Cada una, cuenta con gráficos en alta resolución y mediante un movimiento de scroll va persiguiendo la trayectoria de la bola. A pesar de la suavidad de este scroll, en algunos momentos cuando la bola cambia bruscamente de posición, tiemblequea un poco, afortunadamente sin alterar la jugabilidad.

El primer pinball se llama The Barbarian, con magia, fantasía, dragones y ese tipo de cosas presentes en la literatura de Tolkien.

El segundo se trata de Firestorm, y está centrado en detener las bombas que un psicótico coloca.

El tercero de los flippers corresponde a nuestro querido personaje Duke Nukem y su incansable lucha contra los extraterrestres.

En Darkside habrá que defender una estación espacial del ataque alienígena.

Por último tenemos Mutation, donde un experimento del gobierno ha provocado la aparición de horribles criaturas a las cual deberemos detener.

Balls of Steel aprovecha las ventajas de la PC para darle vida a un género que como simulador propiamente dicho, no sería tan divertido.

Cuando se activa el modo multiball, se reduce el tamaño de los gráficos de la tabla, para que podamos ver todas las bolas simultáneamente, y cuando finaliza vuelve al original.

En todas las tablas existen minijuegos, algunos son violentos, otros son sangrientos y los demás son... sangrientos y violentos.

En Darkside por ejemplo, en uno de los mencionados minijuegos debemos "aplastar" los aliens que van invadiendo la tabla, y al colisionar con nuestra bola podemos ver como estallan en sangre manchando los dibujos impresos en ella.

En el extremo inferior de la pantalla tendremos el puntaje, y podremos ver ocasionalmente animaciones que adornan la tabla.

Uno de los puntos más interesantes, es la posibilidad de poder intercambiar automáticamente mediante Internet, el puntaje con jugadores de todo el mundo.

Existe una versión shareware que puede obtenerse gratuitamente en la red pero solamente con la tabla Darkside disponible, y algunas otras curiosas limitaciones: A los 30 partidos solamente podrás jugar con 2 bolas, luego de 40 partidos más quedará restringido el intercambio de puntaje en Internet, a los 50 solamente ofrece una bola por partido, y a los 60 vuelve al menú inicial después de cada partido... No se me ocurre que sucedería si lo jugarás 10 veces más, por las dudas te recomendaría largar el shareware y conseguir la versión completa, después de todo ya jugaste bastante como para evaluar el producto.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de pinball con cinco tablas diferentes.
LO QUE SI: Excelente jugabilidad. Efectos de sonido. Excelente música y ambientación. Posibilidad de intercambio de puntaje en Internet. Minijuegos. Precio bajo.
LO QUE NO: Gráficos algo fuera de tiempo. Algunos problemas en el scroll.

86%





compumundo

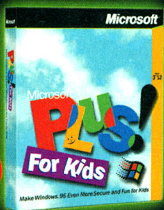
UN MUNDO DE SOLUCIONES

Tenemos el juego que mas te gusta a vos, y a vos, y a vos también, y a vos...



Plus! para Niños

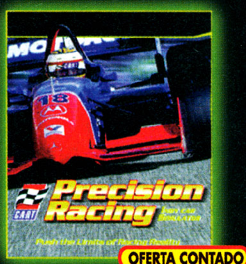
OFERTA CONTADO $ 55





Flight Simulator 98

OFERTA CONTADO $ 85



Precision Racing

OFERTA CONTADO $ 75



Age of Empire

OFERTA CONTADO $ 69



Office 97 Versión Académica

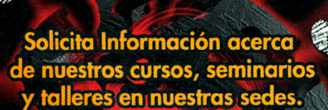
OFERTA CONTADO $ 149*

*Adquiéralo entregando en este comercio fotocopia de su documento y constancia (original) de alumno o docente regular.



cec

Centro de Estudios Compumundo



Solicita Información acerca de nuestros cursos, seminarios y talleres en nuestras sedes.

INSCRIPCION



1998

Este Año Expandí tus Horizontes

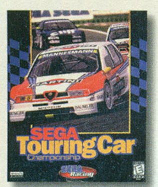


(01) 787-7000

ASESORAMIENTO TELEFONICO LOS 7 DIASDE LA SEMANA.

CABILDO 2055, CAPITAL - CABILDO 2231, CAPITAL
UNICENTER SHOPPING LOCAL 2076 2do NIVEL, MARTINEZ
PLAZA OESTE SHOPPING AV. GAONA Y VERGARA, MORON

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Sega Sports / Sega*
Internet: *www.sega.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4x,5MB en el disco rígido, Windows 95, Tarjeta de sonido.*



Sega Touring Car Championship

Un nuevo juego de Sega que se quedó en la línea de largada

Los juegos de carreras automovilísticas, pertenecen en cierta forma a uno de los géneros más clásicos y preferidos por todos los jugadores. Por esta razón, actualmente el mercado de juegos para PC está invadido de excelentes productos que compiten por el primer puesto.

¿Qué nos ofrece la compañía SEGA? Realmente no podemos decir que las intenciones de esta empresa fueron deslumbrarnos con un producto innovador y competitivo, sino por el contrario, Sega Touring Car tiene todo el aspecto de un juego a medio terminar y como si esto fuera poco cuenta con tecnología algo anticuada, como la que se usó para desarrolar productos similares algunos años atrás.

Los modos disponibles son Championship, Time Attack, Vs Racing y Multiplayer, o sea los mismos que tenemos en otros juegos de autos.

El primer modo de los mencionados es la típica carrera a lo largo de tres circuitos diferentes, una pista de pruebas, un escenario con montañas y otro en la ciudad. Además está la pista de bonus...

Antes de correr, se nos exigirá competir para obtener la clasificación, pero aunque salgamos en última posición clasificaremos igualmente, aún si nos quedamos en la largada y esperamos a que se acabe el tiempo... ¿Curioso, no?

En Time attack, nuestro objetivo será mejorar nuestro propio tiempo anterior, y nos será útil para conocer todos los secretos de determinada pista.

Vs racing, permite competir en pantalla partida en una misma PC y Multiplayer a través de Internet, LAN, Serial o Módem.

Durante las carreras podemos optar entre dos vistas, la externa en donde tenemos una vista completa de nuestro auto, y la interna con aspecto de simulador. Existe también un sistema de cámaras rotativas que se usan durante la repetición.

Hablemos un poco de los autos, al parecer quienes hicieron este juego tienen gustos refinados, ya que nos permiten optar entre cuatro impresionantes máquinas: Alfa Romeo 155 V6TI, AMG Mercedes C-Class, Opel Calibra V6 y el Toyota Supra GT.

A pesar de la maravillosa selección de algunos de los mejores elementos de la industria automotriz universal, les tengo malas noticias... A no ser por la forma y el color, manejar cualquiera de los mencionados autos es exactamente lo mismo, o al menos los programadores no se esmeraron lo suficiente en definir las variables de cada uno de ellos, para que el jugador sienta lo contrario.

¡Ah! ¡Casi me olvido! Cuando ganés todas las carreras, además del injustificado Game Over, el programa te brinda la posibilidad de ¡controlar un NUEVO AUTO!... el de color negro.

Algunos dirán que es posible cambiar los atributos de los mismos en uno de los menues disponibles, pero quienes experimenten esta opción en profundidad, se darán cuenta que no es lo que se puede decir un sistema de reformas equilibrado.

Con todo lo mencionado hasta el momento, ya se estarán haciendo una idea de lo que nos ofrece este nuevo producto de SEGA, pero vamos a ver qué es lo que sucede con los gráficos.



¡No se engañen! Aunque en esta foto el juego parezca de calidad aceptable, nada más lejos de la realidad.

En el modo de alta resolución de 640x480, increíblemente se ve bastante bien y los movimientos son suaves y continuos, aún en equipos que cumplan con los requerimientos mínimos, pero... ¿Cómo es posible que para estos tiempos no cuente con soporte para placas aceleradoras? En la página oficial de Sega no hay noticias de elaboración de algún patch, ni siquiera para Direct 3D, además... ¿No es hora de que los productos salgan a la venta bien terminados?

Por último quiero decirle a los lectores de esta nota que no hay que confundirse, si bien este juego nos puede ofrecer un rato de diversión y no es del todo desastroso, piensen que hay muchísimos juegos de carreras mejores, incluyendo el Daytona Usa Deluxe de la misma empresa.



STC nos demuestra una vez más, que la afamada compañía de juegos no sabe programar en PC.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade automovilístico como cualquier otro producido algunos años atrás.
LO QUE SI: Buena velocidad sin placa aceleradora. Bajos requerimientos de hardware. Soporte para tecnología MMX.
LO QUE NO: Pocos circuitos. Jugabilidad. Dificultad. Sonidos. Autos iguales.

36%

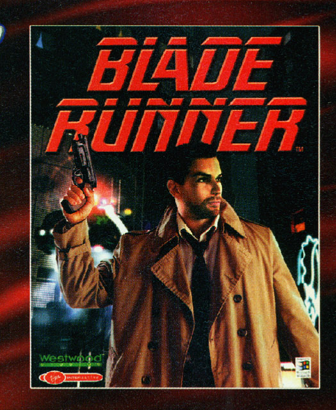
LOS MEJORES LANZAMIENTOS DE MARZO





BLADE RUNNER

Armado con tus dotes investigativas y las herramientas propias de un Blade Runner, te verás inmerso en un lluvioso mundo iluminado por neones que vive y respira a tu alrededor. Tendrás que demostrar tu habilidad para sobrevivir en uno de los juegos más ricos y con mayor ambiente jamás creado para tu PC.





IGNITION

Con una exótica gama de vehículos y en algunos de los circuitos más duros jamás vistos, tendrás que embestir, rozar, irrumpir con fuerza y usar otras maneras poco deportivas para conseguir la victoria. Este apasionante juego cuenta con siete singulares circuitos desde el de Brasil al de Islandia, 11 inusuales vehículos y magníficos gráficos renderizados.



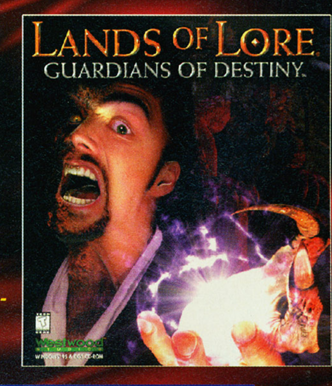






LANDS OF LORE 2

Westwood Studios nos introduce a la más fantástica experiencia en la historia de los juegos de Rol. Una increíble cantidad de hechizos y objetos para poder superar obstáculos en 15 reinos encantados, en un entorno interactivo, con una libertad de movimientos nunca antes visto.





TODOS LOS TITULOS ESTAN COMPLETAMENTE EN CASTELLANO

IMPORTA Y DISTRIBUYE **HARD COPY S.R.L.** Tucumán 1671 - Capital Federal - Tels.: 375-4332 / 4623 Fax: 375-4622

PROMEDIO **83%**

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *LucasArts / Microbyte*
Internet: *www.lucasarts.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95, Jedi Knight.*



Mysteries of the Sith

LucasArts presenta un nuevo pack de expansión que supera con creces al original



Como se puede apreciar en la foto, las luces de colores sólo afectan a los decorados y no a los personajes.

Por Sebastian Di Nardo

Una vez más LucasArts deleita a sus fanáticos de Star Wars, con un paquete de expansión para Jedi Knight. Para aquellos que querían más del que fuera uno de los mejores juegos del año pasado, llega: Mysteries of the Sith.

La historia

Pasaron ya cinco meses desde que LucasArts nos diera, una vez más, una especie de electroshock con la salida de Jedi Knight. Desprendiéndose de los demás por la consistencia de la historia, el uso de poderes de la fuerza y la posibilidad de elegir entre el bien y el mal, que lo hizo altamente adictivo, y lo convirtió en un clásico indiscutible.

Ahora llega a nuestras manos una excelente expansión, que nos permite una vez más sumergirnos en el universo Jedi, esta vez en la persona de Mara Jade. Un personaje creado por las novelas de Star Wars de Timothy Zahn. Mara es una asesina y contrabandista, que en mitad de su entrenamiento como Jedi, se reúne con Kyle Katarn (nuestro héroe de la aventura original) para ampliar sus conocimientos.

En el comienzo de la aventura encarnamos nuevamente el rol de Kyle. Luego de un par de misiones descubrimos datos sobre la existencia de un antiguo templo que alberga fuerzas misteriosas. Adentrados ya en el juego comandamos a Mara, mientras Kyle parte en busca del Templo de Sith. Allí es donde realmente comienza la aventura, mientras hacemos un trato con Ka´Pa the Hutt (el responsable de congelar a Han Solo en un bloque de Carbonita) o tratamos de proteger un artefacto llamado Holocron, Mara va adquiriendo conocimientos e incorporando nuevos poderes.

Entre las misiones podemos apreciar cut-scenes que a diferencia de la versión original, están realizados con el engine del juego, y luego renderizados.

El juego posee una dificultad que se va incrementando nivel a nivel, siendo los últimos realmente complicados.

El aspecto visual

Si bien estamos hablando de un paquete de expansión, podríamos decir que estamos frente a una aventura completamente nueva. Sólo nos pide el Jedi Knight original una vez, y no es necesario tenerlo instalado si estamos cortos de espacio en el disco rígido.

Los diseñadores se preocuparon por diferenciar Misteries of the Sith (MOTS) de la versión original, confeccionando para este caso nuevos fondos para los menúes de carga y configuración.

Los niveles, diseñados exclusivamente, poseen una excelente calidad visual y un nivel de dificultad que se incrementa hacia el final, desafiando al jugador más experimentado. Cavernas laberínticas, naves contrabandistas e intrincados templos con acertijos al mejor estilo Tomb Raider nos proporcionan una diversión segura.

Las complicadas formas de los escenarios nos obligan a prestar muchísima atención, cuando de buscar una salida se trata, y los lugares secretos son cada vez más difíciles de encontrar.

Nuevas texturas han sido agregadas, y si tenemos la suerte de tener una placa aceleradora 3D, podemos habilitar un menú que permite luces de colores. Estos detalles aumentan aún más el realismo. Debo confesar que muchas veces dejé de jugar sólo para observar extasiado como la cámara giraba en torno al personaje ofreciéndome así una panorámica del escenario en el que me hallaba.



Aquí en el enfrentamiento contra el rancor, ten cuidado, sólo un par de sus golpes alcanzan para matarnos.

Si bien la inclusión de las luces de color mejoró notablemente la calidad visual, es un aspecto que no fue explotado al máximo. La iluminación de los personajes siempre es blanca, aún cuando pasan debajo de una luz de color.

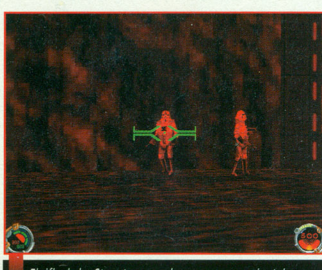
Inteligencia artificial y personajes

Algunos cambios interesantes fueron propuestos por los programadores para esta segunda entrega. Uno de ellos es la

Inteligencia Artificial de los personajes, que si bien no es perfecta, ha mejorado notablemente la dificultad del juego.

Los Stormtroopers, que al quitarles las armas usando el Force Pull corrían enloquecidos chocando las paredes, esta vez nos enfrentan golpeándonos con los puños. Podemos también participar en batallas, peleando junto a los soldados rebeldes, que nos cubrirán con disparos de láser. Desafortunadamente sus disparos no son muy precisos, y no persiguen a los enemigos, con lo cual terminamos por destruir todo nosotros mismos.

La inclusión de nuevos monstruos, como el Vornskr, un animal similar a un lobo que descarga rabiosos mordiscos, o el Noghri, una especie de mono asesino que aplica potentes golpes, nos hace creer una vez más en la fantasía del mundo Star Wars. Pero



El rifle de los Stormtrooper, ahora posee una mira telescópica que efectúa disparos a grandes distancias.

quizás el más temible de todos sea el Rancor, una bestia que habita las cavernas, capaz de engullirnos de un mordisco. Su inteligencia es inversamente proporcional a su tamaño y sus movimientos torpes, si nos escondemos en un pasillo y no puede alcanzarnos, nos mira durante un momento mientras sus fosas nasales se mueven al respirar, se aburre y se va. Su aparición es muy breve (¡gracias a Dios!) pero debemos derrotarlo para continuar avanzando.

Pero estos no son los únicos cambios en cuanto a los enemigos. Nuevos modelos de Troopers, estatuas que cobran vida, Wampas de Pantano y flores que arrojan dardos, nos complican cada vez más la estadía en nuestra experiencia Jedi. Un consejo: no se distraigan ni un segundo.

Las armas y los poderes

Además de las armas ya utilizadas en Jedi Knight, se incorporan algunas nuevas, entre ellas las más interesantes son:

BlasTech E11 Electroscope: presionando nuevamente la tecla del rifle Stormtrooper, podemos utilizar una mira telescópica (siempre y cuando la hallamos encontrado) que efectúa precisos disparos a grandes distancias.

Carbonite Gun: una pistola de carbonita con la que podemos congelar a nuestros adversarios durante unos segundos para luego destruirlos con un golpe.

En cuanto a los poderes de la fuerza, también se amplían las posibilidades. Además de los ya conocidos se agregan:

Force proyection: crea una falsa imagen del personaje, para confundir al enemigo, mientras intentamos atacarlo por la espalda. Algo similar al "Holo Duke" de Duke Nukem 3D, pero a diferencia de éste nuestra proyección se mueve y agita los brazos como si intentara lanzar puñetazos, confundiendo con mayor efectividad a nuestro enemigo.

Force Push: podemos empujar a alguien de un acantilado sin siquiera tocarlo.

Lightsaber Throw: arrojamos nuestro sable luminoso al mejor estilo boomerang.

Multiplayer

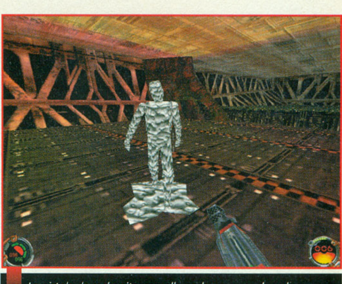
En esta segunda entrega LucasArts amplió la cantidad de skins para los personajes. Podemos ser Darth Vader o el mismísimo Luke Skywalker, y configurar sus poderes a nuestro antojo.

Los modos de juego son tres:

Kill the fool with the Ysalamari: una serie de niveles en los que debemos tomar un pequeño animal que absorbe la fuerza, lo cual imposibilita el uso de cualquier poder, y mantenerlo el mayor tiempo posible en



Como en el original, Mysteries of the Sith posee unos gráficos realmente extraordinarios.



La pistola de carbonita, con ella podemos congelar a los enemigos para luego destruirlos.

nuestras manos mientras el resto trata de matarnos.

Sith Multiplayer Duel: un grupo de niveles del habitual Deathmatch.

Sith Ligthsaber Duel: Deathmatch sólo con sables luminosos.

Los escenarios son ricos visualmente y están bien diseñados, (a excepción de la ciudad de las nubes, en el que la frecuencia con que caemos por agujeros y ventanas nos hace desistir rápidamente) pero la gran extensión de los mismos hace que encontrar a un adversario sea una hazaña.

En resumen

Misteries of the Sith es un excelente paquete de expansión, ideal para Single Player, y a pesar de utilizar un engine un poco obsoleto, no deja de impresionar a cualquiera. No olvidemos que hasta el momento LucasArts fue la única empresa que confeccionó uno propio en lugar de comprar los derechos del que potencia al Quake de Id Software. Es una aventura única que nos permite una mezcla perfecta entre acción en primera persona y juego de rol. La historia es tan atrapante y concisa como cualquier producto de Lucas, con lo que podemos asegurar la diversión. Un producto realmente imperdible para los amantes del género.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una nueva entrega para Jedi Knight, mezcla de acción con juego de rol. Infaltable para los amantes de Star Wars.
LO QUE SI: Una historia atrapante. Buen nivel de dificultad. Gráficos. Nuevas armas y poderes. Nuevos personajes. Excelente sonido.
LO QUE NO: Cut-scenes de baja calidad. Luces de color no muy bien explotadas. Niveles de Multiplayer muy grandes.

83%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *UDS / Virgin Interactive / Hard Copy*
Internet: *www.vie.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 100 MHz, 8 MB RAM,CD-ROM 2x, Windows 95 / D.O.S, Tarjeta de sonido de 16 bits.*



Ignition

Un punto de vista diferente para los clásicos juegos de carreras



Ignition le da nueva vida a un género que se consideraba estancado con conceptos innovadores.

Por Santiago Videla

***A** simple vista parecía que en este tipo de juegos ya estaba todo dicho, Ignition nos demuestra claramente que esto no es así ya que además de un muy buen engine 3D incorpora una serie de conceptos bastante novedosos en comparación a lo que estamos acostumbrados a ver en éste género.*

A diferencia de todos los juegos de este tipo, Ignition es el primer arcade de autos visto desde arriba desarrollado íntegramente basándose en un engine 3D. Gracias a ello el nivel de detalle de cada escenario es excelente, así como también sus efectos especiales lo que hace que esté muy por encima del resto de sus competidores.

La interface es sin lugar a duda uno de los puntos más remarcables de este juego, sus comandos son muy simples y cómodos tanto para jugar como para variar cada una de las distintas configuraciones, además Ignition viene completamente traducido al castellano incluyendo sus manuales.

Desafortunadamente para los usuarios de tarjetas aceleradoras 3D (3Dfx), no hay opciones para este tipo de hardware dentro del juego, pero sin embargo hay una actualización o patch disponible en www.vie.com que les permitirá aprovechar al máximo las enormes ventajas de estas placas.

Otra cosa que hay que destacar es la posibilidad de jugar de a dos en una misma máquina para lo cual la pantalla se divide a la mitad, o podemos optar por las opciones para poder jugar por módem o red.

Una vez dentro del juego, tenemos cuatro tipos de competencias que podemos seleccionar, primero tenemos el clásico "campeonato" que se desarrolla a través de todos los circuitos y es por puntos.

El segundo modo es el de "carrera única", en el que podemos elegir cualquier pista y correr contra el resto de los oponentes como si fuera una práctica, el tercero es la opción de "tiempo", en esta modalidad tendremos que correr solos, tratando de recorrer la pista en el menor tiempo posible, por último el modo "persecución", en el que el objetivo es no quedar último, el auto que se encuentre en esta posición comenzará a incendiarse y al cabo de una vuelta explotará y así seguirá sucediendo hasta que sólo quede el ganador.

Existen otras opciones tales como niveles de dificultad (que se irán activando a medida que vayamos progresando en los campeonatos), también tenemos la posibilidad de activar y desactivar los obstáculos (avalanchas, tornados, trenes, etc.), pero no durante las competencias por puntos, además hay una opción de "coche fantasma" que nos hace correr contra nuestro mejor tiempo, lo que nos dá la oportunidad de mejorar nuestro rendimiento, compitiendo contra nosotros mismos.

Ignition nos dá la posibilidad de elegir en un principio entre siete vehículos diferentes entre los que se encuentran un patrullero, un camión y hasta un autobús escolar, pero además hay otros cuatro autos que sólo podrán ser seleccionados a medida que vayamos ganando campeonatos en los distintos niveles de dificultad.

Por otra parte, los circuitos que podemos seleccionar al comenzar son siete, entre ellos encontramos elevadas rutas de montaña, circuitos que atraviesan selvas, zonas volcánicas, etc., cada uno de ellos repletos de atajos ocultos y peligrosos obstáculos.

Con respecto a los gráficos, estos son espectaculares desde todo punto de vista, cada circuito está perfectamente ambientado y acompañado con estupendos efectos ambientales como por ejemplo lluvia, nevadas, humo, cascadas, avalanchas y muchas otras cosas más, naturalmente, la calidad de los gráficos usando aceleración por hardware aumenta notablemente.

La música en general es buena y se ajusta muy bien a cada tipo de escenario, los efectos de sonido están bien realizados y proporcionan una ambientación agradable.

Para resumir, Ingition es una interesante versión de los más clásicos arcades de autos, altamente recomendable especialmente para los adictos a este género.



La variedad de competencias en las que podemos participar es una de sus características más interesantes.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un excelente juego de carreras visto desde arriba, hecho completamente en 3D.

LO QUE SI: Muy buenos gráficos y efectos. Dos jugadores pueden competir en una misma máquina. Gran jugabilidad.

LO QUE NO: Sólo es posible cambiar la posición de la cámara para ver nuestro auto desde adelante. Las opciones para placas 3D sólo están disponibles a través de un patch.

83%

NUEVAS ENCICLOPEDIAS

UN MUNDO DE CONOCIMIENTOS A TU ALCANCE





SISTEMA SOLAR

Este programa interactivo contiene y describe cerca de 1000 imágenes, con detalles de su superficie, atmósfera, etc.; contiene animaciones de Planetas, del movimiento de la Luna alrededor de la Tierra, de los eclipses y de las Leyes de Kepler.



PLANTAS

600 imágenes de plantas con láminas de los más importantes naturalistas y fotografías como ilustraciones de gran parte de los géneros incluidos. Información de 116 familias y 262 géneros, clasificados por familias, géneros y nombres científicos.



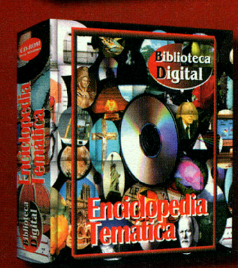
CUERPO HUMANO

Más de 400 imágenes como ilustración especialmente creada para esta obra de formación. Los capítulos son: El cuerpo humano, Funciones de nutrición, Funciones de relación y Funciones de reproducción. Información complementaria con animaciones realizadas especialmente para esta obra.



GEOLOGIA

Más de 400 imágenes con láminas de los más importantes naturalistas. Animaciones sobre la evolución de los continentes, fallas, terremotos y tsunamis. Posee fotografías como ilustración especialmente creadas para esta obra de formación.



ENCICLOPEDIA TEMATICA

La obra más completa y amplia donde puede encontrar desarrollados todos los temas exigidos por el sistema de educación. Incluye información específica de Religión y Filosofía, Lenguaje y Literatura, Ciencias Sociales, Geología, Ciencias Exactas, y mucho más.



PECES

Imágenes de más de 50 museos. 70 familias de Peces, con su nombre científico y características. 188 géneros, con su distribución y hábitat. 278 imágenes de Peces con su nombre científico. 91 fotografías a todo color.



MINERALES

Imágenes de más de 50 museos. Cerca de 1000 imágenes de minerales y gemas, con su nombre, clasificación, sistema, color, hábito, brillo, raya, dureza, variedad, rareza, localización geográfica...
Información complementaria con videos y documentales.



AVES

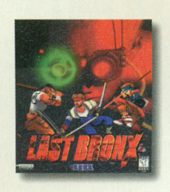
Guía Didáctica con cerca de 700 ilustraciones de aves y pájaros (imágenes de láminas coloreadas a mano de los más importantes naturalistas ingleses y españoles de siglo pasado. Más de 150 fotografías ilustrativas. Elección de información por familias, género y nombre científico.

DISTRIBUIDO POR:



ROQUE SAENZ PEÑA 811 4to. piso "E"
(1035) - Capital - Buenos Aires - Argentina
Tel.: (54)(1) 326-7751/52 Fax: (54)(1) 326-7798
e-mail: top@mbox.servicenet.com.ar

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Sega
Internet: www.sega.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95.



Last Bronx

Sega PC y el sabor de un buen combate

Hasta el momento pocos fueron los juegos de lucha en 3D para PC que nos han sorprendido, a lo sumo algunos de ellos han conformado superficialmente nuestra sed de violencia. Por suerte ésto está por cambiar definitivamente.

Last Bronx tiene el propósito original de llevar al clásico Virtua Fighter 2 al combate armado. Parece ser que la experiencia nunca es en vano y gracias a lo que han aprendido anteriormente, por fín pueden ofrecernos un título con alto contenido de jugabilidad y adicción.

Aunque el argumento parece ser inspirado en una película de artes marciales de bajo presupuesto, no es justamente lo que más importa, de todas maneras podríamos resumirlo en que luego de un conflicto entre varios pandilleros locales, sus líderes deberán enfrentarse en un torneo secreto para imponer su estilo y salvar su honor.

Bien, hablemos entonces de lo más importante. Desde el menú inicial podemos configurar algunos detalles como la cantidad de rounds por combate, la energía o la dificultad y elegir entre los varios modos de juego descriptos a continuación:

ARCADE MODE: es una conversión fiel a la de SEGA SATURN o en otras palabras pretender ser la conversión de los videos, y si bien en los niveles de dificultad más altos puede ser interesante, se termina muy fácilmente y carece de escenas finales.

TEAM MODE: Nos permite elegir cinco luchadores diferentes, formado un equipo, donde cada vez que un guerrero sea vencido, el siguiente en la lista lo reemplazará. Lo mismo sucede con el equipo controlado por el CPU.

SURVIVE MODE: Es exclusivo para expertos, ya que nunca se recarga la energía, por lo tanto deberás vencer a los ocho contrincantes de corrido.

PC MODE: Es la versión mejorada, en primer lugar el orden de combate de los luchadores varía según el que hayamos escogido, la inteligencia de los mismos mejora radicalmente ofreciendo un excelente desafío que coloca al título en la cumbre de los juegos de lucha 3D para PC. Por último, cada luchador tiene un final propio.

TRAINING MODE: En cierta forma es un tutorial imprescindible para aprender los secretos de cada luchador y la mejor manera de enfrentar a determinado adversario.



Los escenarios de fondos fueron realizados basándose en lugares verdaderos de la Tokio actual.

Los personajes a elegir tienen todas las características de las historias MANGA. Cada uno de ellos es un maestro en el uso de un arma en particular, y además de los clásicos golpes se pueden obtener otros especiales con combinaciones secuenciales de botones y combos.
Es asombroso el arsenal de movimientos con el que cuentan, que evidentemente han sido coordinados por profesionales en la materia, mostrando dinámicamente un alto grado de elegancia y violencia.
Aunque por el momento no aprovecha los beneficios de la aceleración 3D, los gráficos son bastante buenos, y teniendo en cuenta lo ocurrido con Virtua Fighter 2 es posible que Sega ofrezca un Patch que resuelva este asunto.



Además de las diferentes posibilidades de juegos, cada personaje tiene un estilo y armamento único.

Contamos con la posibilidad de jugar en Multiplayer en el mismo equipo o mediante una LAN. En ambos casos disponemos de las opciones de Vs MODE es decir uno contra uno, o TEAM MODE o lucha entre equipos.

Los menues del juego están en español, pero las voces tanto en la versión original como en la mejorada continuan en japonés, lo que resulta bastante irritante cada vez que perdemos, no sólo por sentirnos derrotados, sino porque ni siquiera entendemos que es lo que nos gritan.

Last Bronx no es el mejor juego en lo que a gráficos o tecnología respecta, pero sí sobresale en otros factores como jugabilidad.

Si te gustan los arcades de lucha... No te lo pierdas.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade de lucha similar a Virtua Fighter 2, pero con armas.
LO QUE SI: Jugabilidad. Adicción. PC Mode. Inteligencia artificial en los combates. Niveles de dificultad. Armas novedosas. Variedad de opciones. Tutorial de movimientos especiales.
LO QUE NO: Carencia de aceleración 3D. Voces de los personajes en japonés sin traducción.

81%



compumundo

UN MUNDO DE SOLUCIONES

Quake II



OFERTA CONTADO
$ 79

Star Craft

OFERTA CONTADO
$ 65

Dark Reign



OFERTA CONTADO
$ 59

Oddworld Abe's Oddysee



OFERTA CONTADO
$ 79



18 cuotas de
$ 69
1er Cuota 90 días

OFERTA CONTADO
$ 999

COMPUTADORA MULTIMEDIA PENTIUM 200 MMX
Procesador Pentium® 200 MMX. Memoria RAM 16 Mb. ampliable a 128 Mb. CD-Rom 24X, Disco Rígido 2,1 Gb. Placa de sonido de 16 bits, parlantes potenciados. Monitor Color 14" SVGA. 1 Mb. de Video. Windows 95, Net meeting, Explorer 3.0 Código: 3739

Dreams to Reality

Abre tus Ojos, tu Mente, tu Alma...
DREAMS
to reality

OFERTA CONTADO
$ 59

PC Fútbol



OFERTA CONTADO
$ 29,90

Course of Monkey Island



OFERTA CONTADO
$ 59

Barbie Fashion Design



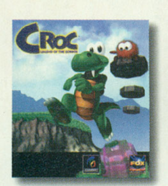
OFERTA CONTADO
$ 79

(01) 787-7000
VENTA TELEFONICA
Entregas en Todo el país, los 7 días de la semana.

CABILDO 2055, CAPITAL - CABILDO 2231, CAPITAL UNICENTER SHOPPING LOCAL 2076 2do NIVEL, MARTINEZ
PLAZA OESTE SHOPPING AV. GAONA Y VERGARA, MORON

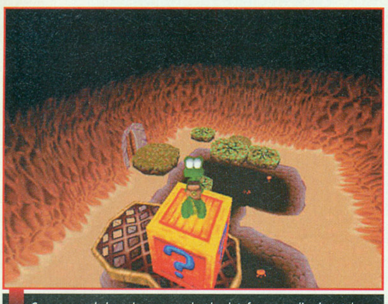
1) P.L. $1110 P.T.F $1242 T.A.E. 12,59% Planes válidos con tarjeta de crédito. Compumundo S. A. Domicilio: Bolivar 847 Capital. CUIT: 30-68211572-2

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Argonaut / Fox Interactive*
Internet: *www.fox.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95.*



Croc: Legend of the Gobbos

Un arcade 3D en tercera persona pensado para chicos y grandes



Croc es uno de los primeros arcades de plataformas realizado totalmente en 3D.

Durante el año pasado, un juego llamado Croc se autoproclamaba competidor de Super Mario 64 y de Tomb Raider en el mercado de las consolas.
O al menos eso parecía, después de la agresiva publicidad publicada en varias revistas especializadas, en donde se veía al pequeño cocodrilo protagonista del juego, con un escarbadientes y la panza llena, mientras que junto a él se encontraban restos de la vestimenta de Lara, Mario y Sonic.

Pero dejemos la violencia a un costado, Croc poco tiene que ver con eso, y justamente es el verdadero atractivo del juego: Uno de los pocos arcades 3D para PC, en donde no hay que masacrar a nadie, todo es magia y encanto. Hasta podemos sonreír mientras jugamos, debido a la simpatía y gracia de algunos de los personajes.

La historia narrada en la animación de la introducción nos muestra como un pseudo reptil gigantesco llamado Baron Dante junto a sus secuaces, captura a todos los especímenes de la raza Gobbos en su propio valle.
Poco antes de ser capturado, el rey de los Gobbos consigue que Croc, el cocodrilo bebé protagonista del juego, escape volando en un pájaro mágico. De él será la responsabilidad de rescatar a todos los Gobbos que han sido apresados en cuatro regiones diferentes, y derrotar a cada una de las criaturas que el Baron Dante, valiéndose de su magia está usando para que luchen de su parte.

Cada uno de los 45 coloridos escenarios, es un despliegue de imaginación y belleza. Nuestro héroe deberá recorrelos, aprovechando todas las posibilidades de acción con las que cuenta como: correr, saltar, nadar, trepar, colgarse y pegar con su cola. Además existen ocultos una cantidad de minijuegos como el de encontrar a un Gobbos dentro de una de las tres tazas que rotan continuamente.

Durante el recorrido encontraremos algunos ítems como gemas y corazones que recogeremos como bonificaciones o para acceder a sitios secretos. Otros como antorchas y llaves nos serán útiles en determinadas situaciones, para iluminar lugares oscuros o para abrir cerraduras.
En este juego no muere nadie, cuando Croc le pega a un enemigo o salta encima de su cabeza, desaparece en un burbujeo de estrellas o cuando derrota a un enemigo final vemos como este recupera la forma original que tenía, antes de ser transformado por Baron Dante.
Estos enemigos son de lo más ingeniosos y cómicos, hay una escena del juego donde tendremos que pelear en un cuadrilátero con una Vaquita de San Antonio que se cree Rocky Balboa y gira alrededor nuestro "buscando los laterales".

Algunos gráficos de los niveles de Croc nos recuerdan demasiado a otros juegos de la competencia.

Croc es un buen juego, ideal para chicos o para quienes quieran un video juego donde no haya violencia. Cuenta con excelentes gráficos y soporte para placas 3D. Tiene algunos problemas de seguimiento de cámara y otros con los controles que son algo resbaladizos, lo que provoca que nos lleve algún tiempo acostumbrarnos a los mismos.

Por otra parte los niveles son algo cortos y no es requisito rescatar a todos los Gobbos para acceder al siguiente, lo cual podría convertir al producto en un simple paseo buscando la salida hasta el nivel siguiente.

Por último cabe hacer mención de los efectos de sonido y de la excelente música.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade 3Dcon gráficos graciosos pensado para chicos.
LO QUE SI: Gráficos. Sonidos. Humor en los personajes. Enemigos finales.
LO QUE NO: Niveles algo cortos. Control. Interface. Problemas de seguimiento de cámara.

74%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Presto Studios / Red Orb Entertainment
Internet: www.redorb.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Win 95, 70 MB de espacio en el disco rígido, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido.



Journeyman Project 3: Legacy of Time

Una nueva aventura gráfica de exploración y serenidad, que cautivará a los jugadores más pacientes



El nuevo Chamaleon Suit nos permite transformarnos en quien nosotros queramos.

Tiempo y Espacio pueden ser conceptos complejamente profundos para muchas personas o simplemente un par de variables desde la mente de un genio.

Journeyman Project 3: Legacy of Time, al igual que en los dos juegos anteriores (Journeyman Project y Buried in Time) de la saga producida en los estudios Presto, nos ofrece algo maravilloso: Un viaje a través del tiempo.

Las aventuras gráficas tienen su propio encanto, y como sucede con las buenas películas, el argumento, la actuación y el proceso de identificación con los personajes son algunos de los factores que determinan su calidad.

Legacy of Time es un claro exponente en donde todos esos elementos se combinan, pero a la inversa.

De todas maneras, esto no es tan malo, justamente los verdaderos atractivos de este extraño juego, son una excelente mala actuación, una historia trillada y con sentido de la ficción verdaderamente rebuscado y algunos personajes que llegan a ser algo ridículos.

La agencia de seguridad temporal

Nuevamente asumiremos el papel de Gage Blackwood, también conocido como Agente 5, quien protagonizó ambos capítulos anteriores.

La acción comienza exactamente donde finalizó Burried in Time, y nuevamente deberemos ir tras la conflictuosa Agente 3 y cuidarnos de su brillante habilidad para enredarnos en los desastres temporales que genera.

También estará presente Arthur (Detestado por muchos, aclamados por pocos), el prototipo de robot cuya inteligencia artificial nos ayudará a resolver los puzzles, según nuestras preferencias.

¿Por qué no nos gusta Arthur? Tiene la voz más irritante que escuché desde mi maestra de primaria de cuarto grado...

En esta oportunidad comenzaremos el juego con la memoria de Gage completamente en blanco, no tiene recuerdo de la Agente 3, ni de Arthur, pero lo condiciona una desesperante obsesión por volver a su pasado desaparecido.

Cuando las cosas se aclaran un poco en su cabeza, se encuentra bajo el problema de que la agencia temporal ya no existe, sin embargo tiene el presentimiento de que su enemiga sigue en actividad.

Con la ayuda de uno de los creadores de los trajes temporales, consigue acceder a un prototipo experimental, el "Chamaleon Suit", que además de transportarlo a la época y lugar que desee, tiene la virtud de tomar el aspecto de cualquiera de los habitantes de la región, consiguiendo por primera vez la capacidad de interactuar con los personajes sin alterar realmente la línea temporal.

El juego

Me basta mencionar algunos títulos como Atlantida: The Lost Tales o Versailles 1685, para darles una idea de que tipo de juego estamos hablando. Cualquier adepto al Myst o Riven encontrará confortable a esta nueva aventura.

Los escenarios son abrumadores, la excelente combinación de gráficos rendereados, sonidos y temas musicales, provoca en el



Los efectos de cámara consiguen perspectivas de imagenes realmente imponentes.


La ambientación de los niveles, es de las mejores vistas en juegos para PC en mucho tiempo.

jugador la alucinante experiencia de transportarse a otros tiempos.

Es sabido que mucha gente no sabe apreciar este estilo de aventuras, tal vez porque no perciben la belleza en su diseño, o el nivel de detalle que se ha implementado para cada escena.

Los puzzles del juego, salvo algunas excepciones son demasiado simplistas, además Arthur nos facilitará pistas si se lo solicitamos.

Hablando de este personaje, podemos configurar su interacción en la aventura, optar por que se calle la boca (decisión bastante recomendada, con la única consecuencia de que nos perdamos algunos de los comentarios con contenido histórico, que de vez en cuando nuestro acompañante cybernético hace) a no ser que nosotros le preguntemos, que hable sólo cuando sea necesario o algo importante suceda, o que se la pase hablando (si tenés la paciencia para soportarlo y mal gusto para los chistes... es tu decisión).

Los gráficos y el sonido

Estos son sin duda lo mejor de Legacy of Time. Cada pantalla que compone la aventura, recibe sin esfuerzo el calificativo de admirable.

Es asombrosa la fuerte impresión que nos da caer en cada etapa temporal, la manera en que sonido e imagen se complementan para conseguir la ambientación correcta.

Se implementaron algunos efectos especiales con simulaciones de lentes cinematográficos para tener una percepción más amplia de los entornos, destellos de luces similares a los que se obtienen cuando una cámara enfoca al sol, distorsiones de imágenes para simular una inmersión en el tiempo, etc.

Los efectos de sonido están muy bien sampleados, además han sido seleccionados cuidadosamente, lo que demuestra que el profesionalismo invertido en esta parte de los juegos que tantas veces ha sido descuidada, da su merecido resultado.

La interface

El sistema de control de este juego es muy intuitivo, y tiene la ventaja de ser muy fácil de aprender, inclusive para aquellos que no estén familiarizados con los juegos de PC.

Con el cursor navegamos por la pantalla, y si pulsamos el botón del Mouse, el escenario rota en la dirección especificada, como si se tratase de una persona girando su cabeza.

El único problema que encontramos, es que a veces cuando queremos rotar la imagen para explorar un sitio, accidentalmente damos la orden para acceder a otra pantalla, cosa que con un poco de atención se puede evitar.



Las actuaciones de algunos de los sujetos que veremos en este juego son dignas de una buena película de clase "B".

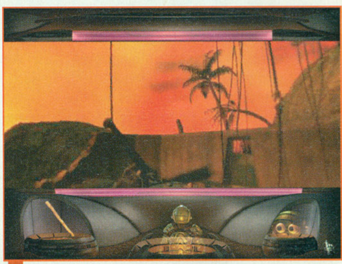
El sistema de inventarios, el traje espacial y la ventana de diálogos con Arthur se encuentran en la parte inferior de la pantalla.

También podemos elegir el tiempo y lugar a viajar, desde la ventana que se encuentra en la zona superior, o acceder con la tecla ALT al menú de configuración y grabación del juego.

En resumen

Journeyman Project 3: Legacy of time es un gran juego, pero de acceso limitado ¿Por qué? Como dijimos antes, es posible de que no cubra las expectativas de quien no sepa apreciar determinados detalles en un juego, o de quienes no tengan la paciencia necesaria para concretar las exploraciones.

Por otra parte, hasta el momento el idioma en que viene disponible es únicamente en inglés y carece de subtítulos, además difícilmente será doblado al español.


La posibilidad de viajar en el tiempo cuando queramos, nos ofrece un estilo de juego para nada lineal.

El producto viene presentado en cuatro CDs, y está siendo distribuído por Red Orb Entertaiment.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

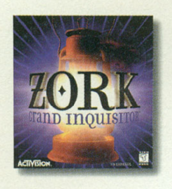
QUE TIENE: La tercera parte de la sagas de aventuras Journeyman Proyect, mejor presentado que nunca.

LO QUE SI: Atmósfera. Gráficos. Excelente banda de sonido. Efectos sonoros. Posibilidad de explorar el tiempo. Interactividad. Desarrollo no lineal.

LO QUE NO: Mala actuación. Algunos problemas en la interface. La voz irritante de nuestro acompañante. Arthur.

78%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Activision
Internet: www.activision.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 90, 16 MB RAM, 50 MB en el disco rígido, CD-ROM 4x, Win 95, Gráficos SVGA High Color, Tarjeta de sonido.



Zork: Grand Inquisitor

Activision logra recapturar el espíritu aventurero que hiciera famoso al Gran Imperio Subterráneo

Por Durgan A. Nallar

Los seguidores del reino de Zork estarán dando saltos de alegría al descubrir que los viejos y queridos lugares, tales como el Embalse Anti-Inundación N° 3, se encuentran todavía donde los dejaron y, además, en perfectas condiciones, listos para ser explorados una vez más.

Durante los años '80 la compañía Infocom, hoy desaparecida, creó uno de los entretenimientos más exitosos de todos los tiempos, Zork: The Great Underground Empire. Se trataba de una aventura conversacional, sólo texto brillando tranquilamente en una pantalla negra y sin gráficos (aunque hoy parezca increíble). Sin embargo, se caracterizó por cosechar miles de adeptos alrededor del mundo gracias a su excelente desarrollo, su sentido del humor y una historia enigmática, un singular conjunto de elementos que mantuvo a la gente pegada a los monitores durante horas, y que se convirtió, junto a las muchas secuelas que siguieron, en verdaderos clásicos del género. Así comenzaba: "Estás de pie en un descampado, al oeste de una casa blanca, con la puerta principal clausurada. Hay una pequeño buzón aquí..." Los que tienen suficiente edad para acordarse ya tendrán una lágrima atascada, de pura emoción nomás...


Antharia Jack es una especie de Indy frustrado, interpretado por Dirk Benedict, que algunos recordarán de la TV (Brigada A).

Vuelta a la raíces

Años más tarde y ya extintas comercialmente las aventuras de texto, Activision adquirió los derechos de la saga y nos trajo un título multimedia, por entonces estrenando el formato CD-ROM, llamado Return to Zork, no muy bien recibido. Luego llegaría otra nueva entrega, Zork: Némesis, una excelente realización con gráficos y sonido impecables y un revolucionario engine. Sin embargo, Némesis tenía pocos puntos de contacto con aquellos detalles propios al universo de Zork, tal y como lo sentían sus seguidores. La historia era mucho más oscura y dramática.

Con Grand Inquisitor, el decimotercer producto de la serie, la gente de Activision vuelve finalmente al tono de comedia y aventura característico del primer Zork, cumpliendo así con un pedido expreso de sus entusiastas.

La historia

Luego de lo ocurrido en Némesis, el Gran Inquisidor ha prohibido la práctica de cualquier clase de magia a todos los habitantes de Puerto Foozle; es más, ha establecido el toque de queda y precintado la entrada al Gran Imperio Subterráneo. Al caer la noche nadie debe estar fuera de su casa, y es obligación escuchar las advertencias que el inquisidor loco transmite ininterrumpidamente a través de megáfonos instalados por todos lados. Quien no cumple con sus dictados obtiene en castigo la totemización, que es algo muy feo.

Nosotros representamos a un vendedor de Aspiradoras Eléctricas Frobozz, aunque en realidad somos el último mago no totemizado, así que deberemos recuperar tres objetos mágicos dispersos a lo largo de los subterráneos (se trata de un "sistema de garantía de devolución de la magia perdida por causa de un dictador"). De lograrlo, habremos recuperado el poder del Imperio y desterrado la tiranía de Yannik el Cocoliso, Gran Inquisidor.


¡El Hades! A este tipo habría que darle unas monedas. Si sigue así va a quedar puro hueso.

El sistema de juego

En forma similar a Némesis, Grand Inquisitor nos muestra postales estáticas o semiestáticas a medida que avanzamos por los dos CD que componen el juego y, gracias a la tecnología Z-Vision, podemos mirar a nuestro alrededor sin interrupciones en la imagen, en ocasiones también hacia arriba o hacia abajo. Además, esta versión de Z-Vision ha sido mejorada. El sistema de movimiento incluye escenas de video a pantalla completa (Full Motion Video) para mostrarnos ciertas acciones o desplazamientos, y para interactuar con los personajes que aparecen cada tanto. Vale la pena decir que las podemos interrumpir con sólo presionar la barra espaciadora, una característica que no siempre los juegos con FMV ponen a nuestra disposición.

Otra comodidad que agradecer es la de las máquinas de teletransporte, situadas en lugares clave del subterráneo. Con ellas podremos desplazarnos inmediatamente, evitando así los viajes repetitivos. El eficiente sistema de inventario nos permite dos modos de acceder al mismo: haciendo clic derecho en cualquier lugar de la pantalla o


Al oeste de la casa blanca: Algunos de nosotros ya estuvimos aquí hace casi veinte años...

llevando el cursor al borde superior, donde aparecerán un menú principal y barras deslizantes de inventario o hechizos.

En cierto punto del juego podemos asumir tres personalidades diferentes: un dragón cobarde, una bella hechicera o un brutal brog. Pero, lamentablemente, estas misiones en sí resultan breves. Nuestra habilidad para usar la magia crece a medida que exploramos en busca de pergaminos, la mayoría de los cuales se anotan solos en nuestro libro de mago, y le dan al juego una nueva dimensión al poder combinarlos con los objetos que vemos o que llevamos encima.



La animaciones son de buena calidad, concisas y bien dirigidas.

ZGI cuenta también con un atractivo (léase nostálgico) sistema de puntuación. Cuando metemos la pata y nuestro personaje muere, una hilarante pantalla de texto, al estilo del primer Zork, nos anuncia que hemos alcanzado, digamos, 55 sobre un total de 1000 puntos. Si nos caemos en un pozo sin fondo, tal vez nos diga que "con los años conoceremos a una bella aventurera en nuestra misma situación, nos relacionamos, nos casamos, tenemos dos hijos y morimos a la edad de 86 años".

Los puzzles

ZGI parece hecho pensando más en el jugador avezado que en el novato. Todo el tiempo los puzzles destilan guiños cómplices y un elaborado sarcasmo hacia los jugadores veteranos ("No puedes pasar, ni que fueras Lara Croft..."), despertando más de una carcajada. Son variados, entretenidos y no siempre lógicos (bueno, casi nunca). Uno de los mejores puzzles es el del triple tablero de ajedrez de la Calavera de Yoruk. Hay algunos que son fáciles en exceso y otros realmente arduos, aunque la dificultad se incrementa gradualmente a medida que exploramos el subterráneo. Un jugador novel no tendrá problemas en disfrutarlo. Como ayuda contamos con el espíritu de Dalboz, el Amo de las Mazmorras, ¡convenientemente cautivo en nuestra Lámpara de Electricidad Frobozz!



La tecnología Z-Vision nos permite girar 360° en un entorno compuesto por gráficos High-Color.

El modo multiplayer

Para nuestra sorpresa, existe también un modo multiplayer con el cual podemos recorrer el juego junto a un amigo vía Internet, LAN o módem. En este caso, uno dirige el juego y otro hace de comentarista, pudiendo indicar con su propio cursor las zonas de la pantalla a investigar o hacia dónde quiere dirigirse. Es posible intercambiar mensajes escritos y sonoros, y conmutar entre ambos jugadores el control principal, además de grabar el juego en cualquier posición para recuperarlo más tarde, o para continuar cada uno por su lado.

Los gráficos y el sonido

La tecnología Z-Vision, patentada por Activision, permite un entorno gráfico de 16 bits, con imágenes capaces de rotar 360°. Los gráficos son de muy buena calidad, pero en su mayoría no están a la altura de los vistos en Némesis, y todavía siguen muy lejos de los encontrados en Riven. Sin embargo, cumplen a la perfección su cometido: dar la sensación de encontrarnos realmente dentro del paisaje. Al principio del juego las imágenes no dicen mucho para los estándares de hoy, pero mejoran cuando nos adentramos en el Imperio Subterráneo.

El sistema de sonido permite que, al desplazarnos, lo escuchemos siempre viniendo desde la dirección y distancia co-rrectas, lo cual nos puede servir como pista en ciertos casos. La música es muy buena, acompañando cada situación con un ritmo particular, como en el caso del barquero del infierno, Caronte, que navega al son de un rock de los '70. En cuanto al FMV, en general está bien actuado. Las escenas no duran más que lo necesario, hecho que, nuevamente, se agradece.



El descenso al Gran Imperio Subterráneo nos deparará muchas sorpresas y unos cuantos dolores de cabeza.

Un punto que lamentar, sin embargo, es que se trata de una aventura corta, demasiado tal vez (15/20 horas de juego), sobre todo en comparación con los títulos anteriores de la serie. Otro punto a tener en cuenta es la irregular actuación de quienes lo doblaron al castellano (en realidad, al español). Se nota que son muy pocas personas intentando hacer distintas voces, y por momentos carecen de profesionalismo.

En conclusión

Los entusiastas de Zork se reencontrarán con un viejo amor, en tanto los recién llegados no se sentirán defraudados, todo lo contrario. Si te gustan las aventuras gráficas en ritmo de comedia, Grand Inquisitor es una opción excelente. Esperamos que Activision nos sorprenda con muchos más títulos como éste en el futuro.



Contamos con todo lo necesario para explorar, incluidos un libro de magia y una bolsa repleta de Zorkmids.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

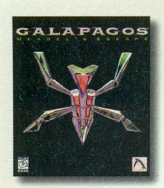
QUE TIENE: El retorno de Zork al estilo de aventura y comedia que lo hiciera un éxito, allá por los '80.

LO QUE SI: Puzzles variados y entretenidos. Humor. Excelente jugabilidad. Visión de 360°. Buenos gráficos, sonido y FMV. Modo multiplayer. Está en castellano.

LO QUE NO: El juego es demaciado corto. Doblaje con pocas variaciones y falta de profesionalismo. Los jugadores novatos encontrarán dificultades en resolver algunos de los puzzles. Algunas fallas del video.

84%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Anark Game Studios / Electronic Arts
Internet: www.ea.com/ead
Requerimientos Mínimos: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Win 95, 10MB de espacio en el disco rígido, Placa de Sonido.



Galapagos

Anark Game Studios nos presenta lo más avanzado hasta el momento en lo que a juegos de ingenio se refiere



Con una placa aceleradora, los gráficos de los escenarios de Galapagos cobran una nueva vitalidad.

Por Santiago Videla

La principal diferencia que separa a Galapagos de los demás juegos es "Mendel", el personaje principal. Su característica más importante es que se trata de una criatura completamente autosuficiente, lo que significa que nosotros no podremos controlarlo, de manera tal que nuestra misión en el juego será ayudarlo a encontrar una ruta de escape a través de los cinco mundos diferentes que componen Galapagos.

Mendel fué creado para ser el primer prototipo de una nueva generación de máquinas de combate autosuficientes que podrían ser enviadas a atacar cualquier sistema de la galaxia sin necesidad de suministros o supervisión de ninguna clase con lo cual el poderío de Galapagos se volvería absoluto.

Dentro de su armadura metálica, Mendel que es un organismo sintético cuyas principales habilidades son las de aprender y adaptarse a cualquier tipo de medio ambiente, no está dotado con ningún tipo de armas ya que su único propósito es el de experimentar las enormes posibilidades de esta nueva tecnología.

Durante el desarrollo del juego, podremos asistir a Mendel manipulando los distintos elementos que conforman cada escenario como por ejemplo: interruptores, plataformas, elevadores, campos de fuerza, etc. Tratando de lograr que nuestro protagonista logre encontrar el portal de salida que lo conducirá al próximo nivel. Para activar o desactivar dichos elementos, simplemente hay que señalarlos con el puntero mouse y luego pulsar el botón izquierdo, también es posible tocar a Mendel utilizando el botón derecho con lo cual provocaremos distintas reacciones en él, dependiendo del lado en que lo estemos tocando.

El juego en sí, no tiene un límite de vidas o de energía, dentro de cada nivel hay lugares específicos donde podemos grabar nuestra posición actual para luego continuar desde donde nos quedamos.

Cada vez que el cuerpo de Mendel es destruído se regenera en el último lugar en donde el juego fue grabado, lo que vuelve todos los componentes del nivel a su estado original, a excepción del "cerebro" y la "sabiduría" de Mendel, lo que le permite aprender de sus experiencias y sus errores.

Sin duda el punto más importante a tener en cuenta es que al regenerarse su cuerpo después de haber sido eliminado, su personalidad se verá modificada gradualmente, lo que significa que a medida que el jugador logre llevarlo a salvo de un sector a otro, Mendel irá teniendo más confianza en él, por lo cual sus respuestas serán más rápidas y precisas, en cambio si el jugador no logra protegerlo y Mendel es destruído con mayor frecuencia, su personalidad se tornará neurótica y sus reacciones serán más lentas y cautelosas.

Técnicamente hablando, Galapagos posee una interface extremadamente simple pero efectiva y muy cómoda ya que absolutamente todo se controla con el mouse, así mismo las distintas opciones para configurar video y audio también son muy simples y fáciles de comprender.

La calidad de los gráficos es muy buena especialmente si se tiene una placa aceleradora 3D, el diseño de cada uno de los 36 escenarios resulta ser muy atractivo y bastante diferente con respecto a lo que estamos acostumbrados a ver.

En cuanto al audio, en general su calidad es buena, especialmente la de los sonidos de ambiente de la mayoría de los niveles que contribuyen a crear una atmósfera muy envolvente.

En pocas palabras, Galapagos es un juego de alta categoría en el que se combinan ingenio, acción y rapidez mental para resolver las más extrañas situaciones.

Sin lugar a duda una propuesta muy entretenida y original que posiblemente logre sorprender a más de uno.



Mendel no sólo aprende de nuestros errores, sino que llega un punto en el que deja de seguir nuestras órdenes.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un novedoso juego de ingenio que cuenta con las más avanzadas tecnologías.
LO QUE SI: Muy original. Atrapante y entretenido. Muy buenos gráficos. Versión PC y MAC en el mismo CD-ROM.
LO QUE NO: El movimiento automático de la cámara puede confundirnos en algunas ocasiones.

72%

La legendaria serie Wing Commander™ se redefine con

TRADUCIDO AL CASTELLANO

WING COMMANDER™ PROPHECY

Presentamos combates espaciales nunca vistos anteriormente. Un nuevo motor de juego ofrece un espectáculo visual sin precedentes, así como un realismo total. Una nueva y terrorífica raza alienígena, conceptualizada por el aclamado artista futurista Syd Mead *(Blade Runner)*, amenaza la existencia de la humanidad.



- Nuevo motor de juego, nuevos personajes, nuevos villanos alienígenas - un juego enteramente nuevo.
- Jugabilidad superior, respaldada por las secuencias cinemáticas renderizadas de mayor calidad de la industria.
- Efectos de luz ambiente, direccional, en puntos y variación de focos.
- Soporte aceleración 3D a través de 3dFX.
- Reapariciones de Blair, Maniac y Racheal.






We create worlds™

MICRO BYTE S.A.

Servicio de atención al usuario: 553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar

Paz Soldán 4975 - (1427) - Buenos Aires
Tel.: 553-7666 - Fax: 553-9444
e-mail: info@microbyte.com.ar

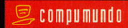








PARANA 504 - CAPITAL



Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Graphic Simulations Corporation
Internet: www.graphsim.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 60, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Win 95, 50 MB en el disco rígido.

F/A-18 Korea

Graphic Simulations nos brinda la nueva versión de esta simulación ya clásica entre los fanáticos del género

Por Carlos Zota

Desde su aparición hace algunos años para Macintosh, y luego en su pase a la PC, esta particular saga de simuladores ganó fanáticos y detractores tanto por sus gráficos como por su dificultad. Ahora con la última versión, la que hoy nos ocupa, le han integrado soporte para placas aceleradoras 3Dfx y Voodoo Rush, además de un editor de misiones muy completo, pero ¿son éstas razones suficientes para hacerle frente a la competencia?

Control general

En el menú principal el juego nos presenta diferentes opciones de combate entre las que podemos seleccionar:

Training: En este menú podremos seleccionar qué parte de nuestro desempeño queremos mejorar, aprender o perfeccionar. Los disponibles son: Despegue, aterrizaje, combate aire-aire, aire-tierra, navegación y aterrizaje en portaaviones. En cada una de las clases posee varias animaciones, en las cuales un instructor nos guiará y dará los pasos a seguir, estos videos son de gran ayuda para llegar a dominar definitivamente el avión.

Mission Editor: Una de las opciones más interesantes de esta nueva versión, la cual nos permite crear nuestras propias misiones, lo que le otorga al juego una vida mucho mayor. En el mismo podemos configurar absolutamente todo, desde la ubicación de los vehículos, pasando por la inteligencia de los pilotos enemigos hasta la ubicación de los objetivos a destruir. El clima (un factor muy importante en esta simulación) también es configurable a nuestro antojo. Todo esto en un editor de misiones bien desarrollado y de fácil manejo.



El control general: Desde esta pantalla podemos configurar todos los aspectos del juego.

Load Mission: Para cargar las misiones realizadas con el editor antes mencionado o las originales que incluye el juego.


Aunque la interface y el modelado del avión es idéntico a su versión 3.0, ésta que posee soporte para 3Dfx es gráficamente impresionante.

Play Replay: Con esta opción podemos cargar todas las misiones que hayamos grabado previamente y reproducirlas desde cualquier ángulo o cámara imaginable. Muy útil para aprender a no cometer los mismos errores una y otra vez.

Debrief: Permite visualizar el status de nuestro piloto, como la cantidad y tipo de objetivos destruidos en nuestra misión, así como los ascensos en nuestra carrera.

Las opciones

Previamente a lanzarnos a surcar los cielos podemos seleccionar el nivel de eficiencia de nuestros pilotos y el de los enemigos. En el nivel intermedio ofrecen un excelente desempeño, aunque mayor en nuestros enemigos que en nuestros aliados y en el nivel más alto complicarán la tarea de los pilotos más experimentados.

Se puede seleccionar además el control de nuestro avión ya sea vía teclado o joystick, esta última sin duda la opción más recomendable. No obstante, el juego no incluye un modo de derivar la configuración del teclado al joystick, a no ser que poseamos alguno que incluya un soft de asignación de teclas a los botones del comando (como por ejemplo algunos de Microsoft). Existen tres escenarios a los que podemos acceder, dependiendo el estilo de juego que seleccionemos. El primero es el de entrenamiento, situado en las islas de Hawaii. Al segundo sólo deberemos acceder en caso de querer jugar en Multiplayer (Internet, IPX, Módem o Serial). Y por último el escenario de Korea, en donde se desarrollan las misiones del juego, que



El nivel de realismo lo hace un producto al que sólo los expertos podrán enfrentarse en sus niveles de dificultad más complejos.

suman un total de 28.

El vuelo

La primera sensación al pilotear el F/A-18 Korea, es el excelente realismo con que está modelado el F18, ya sea en su desempeño en el aire, como en el completísimo panel instrumental que ofrece la cabina del mismo. La carga que le asignemos a nuestra nave en los momentos previos al despegue, afectará por completo el control del avión, por lo que deberemos estudiar bien los objetivos de la misma, previo a la carga de armamento o combustible en nuestra aeronave.

Podemos visualizar nuestro avión desde el exterior gracias a cinco cámaras, algunas de ellas configurables. La cabina está realizada de forma virtual, por lo que podremos observarla desde cualquier ángulo o acceder a 17 vistas fijas de la misma.

Las misiones son variadas y van desde la escolta de importantes aviones hasta el bombardeo de refinerías enemigas. En algunos casos deberemos enfrentarnos a aviones enemigos o artillería terrestre, ambos enemigos poseen una excelente inteligencia artificial y no será fácil derribarlos o destruirlos, y cuando atacan en combinación las cosas se complicarán bastante más.

Quizás uno de los puntos flojos de la simulación sea la gran cantidad de teclas a dominar y el nivel de dificultad, en ocasiones realmente alto. Esto que es una desventaja para los principiantes es una bendición para los expertos, que realmente disfrutarán del nivel de desafío que presenta F/A-18 Korea.

Los gráficos

Sin duda la sección de mayor dificultad para calificar en esta simulación, ya que ésta depende directamente del gusto de cada jugador. Como la primera versión de F/A-18 data de varios años atrás, y ante la inexistencia de placas aceleradoras de algún tipo, los programadores de Graphic Simulations optaron en su momento por realizarlo en alta resolución pero sin aplicarle texturas de ningún tipo (ya que los simuladores de esa época que las incorporaban eran poco reales), pero a pesar de ello se convirtió en un éxito inmediato, obviamente por el alto nivel de calidad de la simulación. Pero en estos tiempos en que las placas aceleradoras abundan por doquier y los procesadores superan los 200MHz, es inevitable que esta nueva entrega posea el ya clásico modo 3Dfx.

Este está implementado de una manera excelente, destacándose por sobre todas las cosas el spot de nuestro avión, los escenarios y la iluminación. Pese a su calidad se pueden visualizar algunas fallas en el engine en este modo, como por ejemplo cuando nos estrellamos y las texturas de nuestro avión se pierden por completo o los gráficos de los enemigos no son tan detallados como el de nuestro avión.

Otro aspecto criticable al aspecto gráfico es el no soporte del modo D3D, limitando a los jugadores que no posean una placa que tenga algún chip de la familia 3Dfx a jugarlo en modo normal, algo que para algunos será inaceptable por completo.

En resumen

F/A-18 Korea es un juego excelente que a pesar de tener algunos defectos sigue siendo un grande dentro del género de los simuladores. Nos encontramos frente a una gran simulación que con algo de práctica se transforma en un fantástico exponente del género, que ningún fanático debería pasar por alto.



La cabina: Tenemos 17 cámaras fijas desde donde visualizarla o un modo virtual en donde tendremos libertad de movimientos.



La calidad gráfica quita la respiración, sobre todo cuando observamos nuestra aeronave desde el exterior.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Volar un F-18 en arriesgadas misiones sobre Korea.

LO QUE SI: Sorprendente realismo. Efectos de sonido. El editor de misiones. Excelentes gráficos en su versión acelerada. Rápido, aún sin placa aceleradora.

LO QUE NO: Dificultad elevada para principiantes. Carece de soporte para D3D. No posee el modo tradicional de campaña.

83%

PROMEDIO **90%**

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Dinamic Multimedia*
Internet: *www.dinamic.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 75, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows95, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido.*



PCFútbol 6.0

Probablemente uno de los juegos de fútbol más completos y apasionante de todos los tiempos

Por Santiago Videla

Finalmente, para todos aquellos que lo estaban esperando llega la última versión de este popular manager que este año cuenta con importantes innovaciones.
Año tras año, la conocida compañía española Dinamic Multimedia, suele sorprender a los fanáticos de este deporte con esta famosa serie de simuladores deportivos.

En esta oportunidad, PCFútbol 6.0 desarrolla en particular toda la "Liga de Fútbol Profesional Española" así como también todos los torneos y copas más importantes de Europa como por ejemplo: La Copa de Europa, la Recopa, la Supercopa de Europa, la Copa de la U.E.F.A, la Supercopa de España y la copa Intercontinental entre otras.

Como ya es costumbre en los sucesivos PC Fútbol, todos sus contenidos están tratados hasta el más mínimo detalle, ésta edición esta compuesta por seis opciones, o más bien secciones principales las que voy a pasar a comentar a continuación.

Mánager y Pro-Manager

Indudablemente la parte más fuerte de PCFútbol 6.0 no es solamente la posibilidad de ser el entrenador de un equipo, sino que también podremos estar en el lugar del presidente de todo un club o incluso tomar ambos cargos a la vez, ya que el nivel de dificultad estará determinado de acuerdo al puesto que elijamos tener dentro de cada institución.

En el juego como entrenador o director técnico, PCFútbol ofrece a los entendidos en este tema una inmejorable oportunidad de estar al frente de todo un plantel profesional.



Visualmente esta nueva versión ha sido mejorada considerablmente. Ahora con la inclusion de modelos poligonales de los jugadores.

Todos los atributos que puede tener un entrenador están presentes en esta sección. Estaremos a cargo de la preparación física de los jugadores, los entrenamientos, la selección de los nuevos jugadores que serán contratados, las tácticas y las formaciones que serán utilizadas en cada partido, etc.

Dentro de las opciones de nuestro equipo podremos contar con un breve resumen de las habilidades de cada jugador, así como también factores como sus niveles de rendimiento, sanciones que les hayan sido aplicadas y hasta el tiempo de reposo que necesitarán después de haber resultado lesionados, con datos detallados acerca de dichas lesiones. Entre otras cosas también tendremos una agenda donde figurarán todos los compromisos que nuestro equipo irá teniendo a medida que vayamos mejorando nuestra situación en los distintos torneos en los que participemos, además podremos pedir información sobre nuestros rivales antes de cada partido con información de sus tácticas y estadísticas de todos sus miembros.

El juego posee una gran cantidad de menus para configurar todas y cada una de las opciones del juego.

Si la decisión que asumimos es la de tomar el papel del presidente de un club, serán muchos más diversos los elementos que tendremos que tomar en cuenta, ya que seremos los responsables directos de que nuestro club tenga una buena campaña o tal vez de que termine en la bancarrota.

Estarán a nuestro cargo decisiones que implicarán el mantener y mejorar las instalaciones del club, contratar al personal adecuado para las diversas tareas, desde seleccionar el cuerpo técnico, hasta los encargados de la limpieza del estadio.

Algunas otras funciones de las que nos tendremos que ocupar y tal vez las más importantes, son las finanzas, dentro de las cuales figuran los presupuestos que tendremos que administrar.

También nos tocará decidir acerca de los contratos de los jugadores y sus transferencias.

Las opciones de dificultad nos permitirán hacer que la máquina tome el control de la parte técnica al igual que la presidencia, de modo tal que si el jugador está familiarizado con ambos roles puede tratar de asumir el control completo de todos los aspectos del juego, lo cual sin duda representará un gran desafío hasta para el más experimentado.

Para aquellos que sólo deseen jugar partidos o torneos sin pasar por la parte técnica, hay una opción con la que podrán jugar



Las animaciones de los jugadores estan realmente bien realizadas, con una gran cantidad de cuadros de animacion por cada jugador.

como si se tratara de un arcade.

La simulación

Las mejoras más importantes que incorpora PCFútbol 6.0 están a simple vista en esta sección, ya que por primera vez este juego cuenta con un "engine" 3D, lo que realza bastante a todo el juego en general.

El nivel de detalle de los gráficos es excelente al igual que la animación de cada jugador, las cuales son muy variadas y precisas.

El sonido es muy bueno en todas sus variantes, los relatos están bien logrados y acompañan estupendamente el desarrollo de cada partido.

La interface es muy práctica y configurar el juego resulta muy simple, sobre todo porque está completamente en castellano incluyendo los relatos dentro de la simulación.

El juego en sí está repleto de opciones de toda clase, debido a su amplia gama de posibilidades y es muy fácil acostumbrarse a todas ellas.

Otra de las grandes ventajas que tiene PCFútbol es su gran jugabilidad, la alternativa de poder combinar las diversas opciones de dificultad lo convierten en una elección muy accesible para todo el público en general.

Anuario PCFútbol

Una excelente recopilación de todos los sucesos más importantes de 1997 en el fútbol español, todos los torneos, partidos, incorporaciones, pases e incluso las noticias más importantes del ambiente futbolístico tanto en España como en el resto del mundo con ilustraciones, información detallada y completamente actualizada jugador por jugador.

Historia y base de datos

En lo referente al fútbol español, cuenta con datos que van desde el año en que cada club fue fundado, hasta un completo seguimiento de la carrera de cada uno de los jugadores, con datos personales acerca de sus trayectorias como sus comienzos en el fútbol profesional, sus logros más recientes, fechas de nacimiento, países y clubes en los que jugaron en cada temporada, partidos jugados, goles convertidos, etc.

Esta completa base de datos también ofrece una cobertura igualmente detallada de los equipos de primera división "B".

Como complemento a toda esta información, cuenta con videos de los mejores goles de la liga española.

Infofútbol

Otra de las interesantes posibilidades que PCFútbol 6.0 nos ofrece es la de conectarse por medio de Internet a la red Infofútbol.

Esta red funciona como una agencia de noticias donde la información siempre está a la orden del día y es actualizada constantemente para brindarle a los usuarios las últimas novedades de este medio, a medida que se van sucediendo.



Como es comun en esta serie, el nivel de detalle esta cuidado en extremo, dandole un alto grado de realismo.

Entre los contenidos que nos ofrece Infofútbol podemos ver entrevistas a las más importantes personalidades de este deporte, amplios y exhaustivos seguimientos a cada uno de los equipos tanto españoles como de las ligas más importantes del mundo (Argentina, Italiana, Inglesa, Alemana), con crónicas de cada partido, formaciones, resultados, clasificaciones, reportajes a los goleadores y muchísimas cosas más que permitirán a los grandes fanáticos estar al tanto de todo lo que suceda en este fascinante deporte.

Además Infofútbol permite la participación directa de cada uno de los usuarios a través de forums especiales, donde cada equipo tiene su sección específica además de otras más generalizadas referentes a diferentes ligas del mundo, fichas técnicas, entrevistas a los arbitros más importantes y hasta opiniones de los mismos dirigentes y entrenadores de cada club.

ProQuinielas 2.0

Este interesante agregado que nos trae PCFútbol 6.0 es este programa que sirve para confeccionar, como su nombre lo indica, tarjetas de Prode y Quiniela.

Lo más llamativo de esto es que ProQuinielas 2.0 cuenta con una amplia base de datos con completas estadísticas de una gran cantidad de equipos, lo que posibilita indicarle al programa que realice comparaciones entre los distintos clubes, con lo que le es posible resolver algunas columnas con gran rapidez lo que no significa que sea infalible.

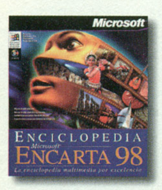
Como comentario final, PCFútbol 6.0 es una excelente elección que indudablemente colmará las expectativas de todos los fanáticos de este tipo de juegos.

La incorporación de un "engine" 3D a su parte de simulación lo hacen un título muy recomendable tanto como manager que como arcade.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una nueva edición de uno de los más espectaculares juegos de fútbol disponibles para PC.
LO QUE SI: Mucha jugabilidad. Muy amplia variedad de posibilidades en su modalidad de manager. Información general muy actual y detallada. Muy buenos gráficos.
LO QUE NO: Altos requerimientos de hardware para un funcionamiento óptimo.

90%



Encarta '98

La enciclopedia más popular también es la más actualizada.



En el anuario encontrarás noticias actualizadas como el papelón que hizo Tyson en la pelea con Holyfield.

Año tras año, la compañía Microsoft nos proporciona una nueva versión de la clásica y conocida enciclopedia Encarta. ¿Cuál es el secreto de este éxito? Los temas que abarca tienen un enfoque particular, conciso y objetivo, con lecturas de sumo interés, enriquecidas por la capacidad de los elementos multimedia, que transportan al auto aprendizaje a un nivel muy superior.

En Encarta 98, la información está dividida en nueve áreas o categorías. Cada una de las mismas está diseñada para facilitar la búsqueda de un conocimiento específico en un área determinada, con un total de 31.624 artículos.

Algo que diferencia a este producto de muchos de sus competidores, es la actualidad de los textos, así como también la inclusión de notas y personajes contemporáneos ignorados completamente en otras obras (Jim Morrison, Steven Spielberg, Mike Tyson, Atahualpa Yupanqui, etc.)

Este programa es ideal para los estudiantes de nivel primario o secundario, o para efectuar una consulta rápida.

El sistema de navegación es muy cómodo y fácil de aprender, además cuenta con un sistema tradicional de búsqueda y filtros que permite acceder rápidamente a la temática solicitada.

Otra manera de explorar la Encarta 98, es a través de los comandos de tiempo y lugar, que nos permiten situarnos en una época y región determinada, asociando todos los elementos relacionados con dicho período.

Como en las presentaciones anteriores, vienen incluídos cantidades de imágenes, sonidos, videos y animaciones que amenizan el aprendizaje.

La calidad en que han sido digitalizados, si bien no es la mejor, seguramente es la ideal para poder introducir la mayor cantidad posible.

Es increíble la cantidad de horas que uno puede pasar junto a la PC (sin estar jugando), analizando las curiosidades que la Encarta 98 nos brinda, como la posibilidad de escuchar el canto religioso de los monjes tibetanos, el melodioso himno nacional de Burkina Faso, de admirar la portada original de un libro que se editó en el siglo V, videos reales de acontecimientos históricos, las posibilidades son realmente sorprendentes.

También encontramos en este programa, variedad de actividades interactivas, como complemento para profundizar los temas de la enciclopedia.

Con los viajes asistidos, podremos realizar más de ochenta expediciones preparadas en el programa para explorar y aprender sobre diez categorías distintas.

Desde el menú principal podemos acceder a un diccionario de la Real Academia Española con las últimas modificaciones, muy útil a la hora de consultar sin pérdida de tiempo cualquier terminología que no comprendamos, sin necesidad de salir del programa.

Otra de las principales características es la posibilidad de actualizar la enciclopedia mediante paquetes de información que podrás bajar directamente de Internet, con los sucesos más importantes del mes e incorporarlos al anuario.

Para poder preparar informes, viene con algunas herramientas y filtros de impresiones que nos permitirán manipular la información y presentarla según nuestras preferencias.

Encarta 98 es sin duda la mejor opción si lo que estás buscando es un programa enciclopédico de generalidades, fácil de usar, completo y divertido. En pocas palabras, verdaderamente recomendable.

Sin embargo, hemos detectado algunos detalles que le restan puntos a esta versión castellana, como faltas de ortografía, errores de información en algunos de los artículos, que podrían pasar desapercibidos, sino fuese porque se trata de un programa educativo.

La mayoría de los mismos se deben seguramente a problemas de traducción, podría enumerar unos cuantos en esta nota, pero sería totalmente innecesario. De todas maneras seguramente ustedes encontrarán muchos otros más.

Ficha Técnica

Compañía / Distribuidor: Rainbow / Tele Opcion
Requerimientos Mínimos: 486 DX2 66 MHz, 8 MB RAM, Placa SVGA, CD-ROM 2x, Windows 3.1 o '95, Placa de sonido.

Tommy & Oscar
El Fantasma del Teatro



Un programa ideal para ingresar jugando al maravilloso mundo de la música

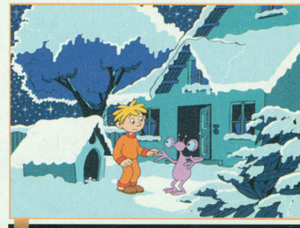
Este juego, mediante una muy buena historia y unos gráficos amenos y llamativos, facilitará el aprendizaje de la música y sus nociones básicas, a los chicos desde los cinco hasta los doce años, los cuales aprenderán de una forma rápida y divertida. Con un argumento interesante, con la posibilidad de investigar cada objeto que se encuentre, de donde aparecerán animaciones sorprendentes, de cantar y de tocar el piano expresando toda su creatividad y de jugar a varios juegos didácticos, los más chicos se sentarán por un largo tiempo, para alegría de algunos mayores, frente a la PC aprendiendo las bases fundamentales de la teoría musical.

Deberás demostrar tu memoria musical, haciendo la misma secuencia que Tommy nos haga.

El juego ofrece tres opciones que son mirar y escuchar la historia, interactuar en determinadas secuencias mientras la historia transcurre y jugar con distintos juegos, que siempre tiene como objeto principal a la música, el sonido y los instrumentos.

La historia comienza cuando Oscar, un extraterrestre, aterriza de improviso en el jardín de la casa de Tommy, y luego éstos se harán grandes amigos. Pero Oscar tiene un pequeño problema, se alimenta de música. Tommy lo ayudará llevándolo al teatro del pueblo, en donde una orquesta ensaya su repertorio de Navidad. Al llegar, se enteran de que hay en el teatro un fantasma, es entonces cuando Tommy y Oscar tratarán de resolver este misterio, con la ayuda de sus amigos.

Entre los juegos que encontramos, el primero se llama Tomate Tiempo. Con éste deberán reconocer el valor de las notas musicales, o sea su duración. Las preguntas del Profesor es el segundo, y aquí tendrán que demostrar cuánto han aprendido sobre la música y los sonidos. Luego encontramos al Karaoke, donde un amigo de Tommy enseñará su canción preferida de Navidad, para luego cantársela a Papa Noel. En este juego será necesario tener un micrófono para poder cantar. También brinda la posibilidad de poder grabar y luego escuchar lo grabado. Como cuarto juego encontramos el Pentagrama, el director de la orquesta mostrará una canción, la que luego deberán reproducir de igual manera, demostrando de que son tan capaces como él. Podrán, también, escribir música a su propia invención. En el quinto juego hay que usar el Teclado, que viene de regalo con el juego, con el que se puede reproducir las melodías que Oscar muestra, o crear propias canciones con la posibilidad de cambiar entre varios ritmos e instrumentos. Cambia Música es el sexto y aquí hay que ayudar a Tommy a guardar los discos, ya que los puso en la máquina y no recuerda donde van. Pero aquí también, se puede crear secuencias propias como si fueses un verdadero disc-jockey. Después, el séptimo juego, se llama Busca la Pareja y hay que encontrar el mayor número posible de parejas de instrumentos, cada vez que se encuentre una pareja se escuchará el sonido del instrumento encontrado. El Laberinto es el próximo juego, y deberán enseñarle a dos de los malhechores de la historia, los cuales no quieren saber nada, la importancia de la música. A estos dos bribones hay que mandarles una nota musical y llevarla por el camino correcto y si lo logran, tendrán una sonora lección. El último de los juegos que encontramos es



Luego de un brusco aterrizaje en su jardín, Oscar se hará el mejor amigo de Tommy.

Adivina el Instrumento. La orquesta del teatro, hará escuchar uno por uno los diferentes instrumentos que la componen, para luego reconocer el sonido del instrumento que haga sonar, así podremos pasar al nivel superior, cada vez con más instrumentos.

En resumen, los chicos se sentirán cómodos y a gusto con esta muy buena propuesta, la que ofrece un cuento como dibujo animado, posibilidad de interactuar con objetos en determinadas pantallas, los cuales nunca son lo que parecen, y también programar, hacer y cantar música, a su libre disposición, jugando y divirtiéndose. Podrán asociar las imágenes y sonidos con sus respectivos instrumentos. Podrán explayarse con el teclado y con el Karaoke como si fuesen verdaderos cantantes o músicos.



Tommy & Oscar nos ofrecen nueve juegos, y siempre tratarán todo lo referido a la música.

hardware

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

TODAS LAS RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS SOBRE PLACAS 3D



En este extenso informe que te presentamos a continuación, podrás encontrar todas las respuestas a las preguntas más frecuentes sobre placas aceleradas 3D. Por qué comprar una, cuáles son los chips más importantes y en qué placas los podés encontrar, qué son los API's, Direct3D, Glide u Open-GL y muchas respuestas más.



¿Qué es una placa aceleradora 3D, y por qué necesito una? ¿Tengo una placa de video SVGA, no es suficiente?

Una aceleradora 3D es una placa con un chipset especial, que ayuda a realizar los complicados cálculos que la CPU estaba acostumbrada a hacer. Esto te permite que la máquina se dedique a otras tareas, ganando en velocidad final.

Hay dos razones por las que necesitás una:

Primero: la adición de una placa aceleradora 3D, pospone la compra de una nueva PC para poder correr los últimos juegos.

Segundo: Los juegos que puedas correr en tu PC se van a ver mucho mejor y con mas cuadros por segundo (fps) que sus versiones de software. El problema es que no todas las placas aceleradoras 3D son iguales. En el mercado existen muchas marcas y modelos con diferentes tecnologías, por lo que elegir una buena tarjeta aceleradora 3D no es nada fácil.

Diferencias entre el Quake 2 sin aceleración y el GLQuake 2



Sin Aceleración



Con 3Dfx

¿Cómo sé si debo comprar una placa aceleradora 3D?

Si tenés por lo menos una Pentium 133, la incorporación de una placa 3D te va a ayudar dramáticamente. La mayoría de las aceleradoras dependen de la velocidad del CPU para muchas funciones. Con la placa 3D vas a poder extender la vida útil de tu máquina por lo menos seis meses más. De todas maneras nuestro consejo es que si tienen una máquina con un chip menos potente que un P133, la adición de una placa aceleradora 3D no valdrá la pena y seguramente es tiempo de que cambien toda la máquina (mother, CPU y memoria).

Mi PC ya tiene una aceleradora 3D en el motherboard (S3 Virge o una ATI Rage/Rage II) ¿Es suficiente para juegos?

La respuesta es NO. Estos Chips son los primeros que entraron en el mercado, y por su bajo costo, fueron adoptados rápidamente por las PC económicas. Para los juegos de hoy en día, estos chips son inaceptables como un subsistema de 3D, aunque son aceptables para 2D.

Ustedes mencionaron 2D. ¿Cuál es la diferencia entre placas 2D y 3D?

Una placa 2D ofrece el soporte básico para las funciones gráficas básicas. Estas son por ejemplo: Correr Windows, Word, Photoshop o cualquier otra aplicación estándar. La mejor placa de 2D, es la que ofrece la mayor resolución (ejemplo: 1024x768 - 1280x1024 o 1600x1200), refresco (Hz) y cantidad de colores (16 - 24 o 32 bits, 16 bits= 65.000 colores, 24 bits= 16.000.000 de colores, etc.).

¿La performance 2D afecta al potencial 3D?

Esto depende de la tecnología usada. Una placa de video con una performance pobre en 2D, va a afectar dramáticamente la performance en 3D. Algunas placas aceleradoras 3D usan el framebuffer de 2D para enviar los datos al monitor. Esto quiere decir que una placa lenta en 2D, va a ser un potencial cuello de botella en el rendimiento 3D. Por supuesto esto sólo se da en las placas que combinan 2D/3D. Las placas 3D dedicadas no se ven afectadas por el rendimiento de tu placa 2D existente.

¿Hay placas que funcionen tanto en 2D como en 3D? ¿Cuáles son las ventajas y desventajas?

Hay muchas placas que funcionan en 2D y 3D, como así también hay placas que son únicamente 2D o únicamente 3D. Las placas integradas usualmente tienen la habilidad de correr 3D en una ventana (ésto se puede aprovechar en los programas para modelaje en 3D, como el 3D Studio). Estas placas poseen dos chips, uno para 2D y el otro para 3D. Por ejemplo los chips Voodoo Rush/Alliance, usados en la Jazz Adrenaline Rush u otros como el PowerVR PCX2/Tseng Labs usados en la Videologic's 5D. También existen otras placas que incorporan un solo chip, éste hace las dos operaciones (2D y 3D), como por ejemplo el nVidia Riva 128, usado en la Canopus' Total 3D 128V, o la Diamond Viper 330.

La mayoría de las placas dedicadas únicamente a 3D, pueden correr sólo en pantalla completa. Placas como estas usan el chip 3Dfx Voodoo graphics o Voodoo 2. En general, las placas integradas (2D y 3D) son más baratas, y ocupan un solo slot PCI o AGP, pero usualmente no tienen la mejor performance en 3D. Un ejemplo de esto es el chipset Voodoo Rush, que es inferior al Voodoo graphics. Una excepción es el chip nVidia Riva 128, que ofrece una excelente performance en 2D y es el líder en rendimiento bajo Direct3D.

A continuación podrás ver a los fabricantes de placas y sus respectivos chips:

3Dfx Voodoo Rush (2D/3D)

Jazz Adrenaline Rush
Hercules Stingray 128
Intergraph Intense 3D
Guillemot International
Maxigamer 3D

Voodoo Graphics (sólo 3D)

Diamond Monster 3D
Canopus Pure 3D
Deltron Flash 3D
A-Trend Helios 3D
California Emotion 3D
Orchid Righteous 3D
Quantum 3D
Obsidian 160SB
Techworks Power3D (Mac)

Voodoo 2 (sólo 3D)

Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2

Continúa en la página 58

Viene de la página 57

Diamond Monster 3D 2
Jazz Renegade 3D
Guillemot International
Maxigamer 3D 2
California Graphics 3D

ATI Rage Pro (2D/3D)

ATI Xpert@play
ATI Xpert@Work
ATI All-In-Wonder Pro

nVidia Riva 128 (2D/3D)

Diamond Viper 330
STB Velocity 128
Canopus Total 3D 128V
Elsa Erazor Victory
Asus 3D Explorer

Oak Technologies Warp 5 (2D/3D)

Metabyte Wicked 3D

PowerVR PCX2 (sólo 3D)

Videologic 3Dx
Videologic 5D
Videologic 5D Sonic
Matrox M3D

PowerVR PMX (2D/3D)

No hay ninguna placa disponible.

PowerVR ARC1 (sólo 3D)

No hay ninguna placa disponible.

Rendition V2100

Diamond Stealth 2 S220

Rendition V2200

Jazz Outlaw 3D
Hercules Thriller 3D

Rendition V3300

No hay ninguna placa disponible.

Estoy confundido. ¿Por qué no puedo encontrar una placa 3Dfx o PowerVR? Solo encuentro placas Diamond, STB, Canopus, Jazz, Videologic y Hercules. ¿Cómo están relacionadas entre sí?

Aquí está la clave para entender lo que estás comprando. Hay compañías que fabrican placas y otras que fabrican los chips que éstas poseen. Las placas que podés encontrar en los negocios de computación tienen los nombres de los fabricantes de placas, no de los chips. Compañías como 3Dfx, PowerVR, nVidia, Rendition, ATI y Oak, fabrican los chips que ves en las tarjetas de video, pero no las placas en sí, (exceptuando a ATI).

Diferentes Tecnologías

A continuación podrán ver un listado con las descripciones de las mayores tecnologías que nos ofrece el mercado.

3Dfx

3Dfx es conocida por su chip Voodoo Graphics, y por liderar el mercado de las placas 3D desde hace más de un año. La calidad de renderizado es la mejor, pero el precio es un poco elevado por ofrecer soporte 3D únicamente. Actualmente todas las placas con chips Voodoo son PCI, y poseen una sola unidad de proceso Texelfx y Pixelfx.

La nueva tecnología de 3Dfx es el Voodoo 2, (que ya está a la venta en los Estados Unidos y pronto en Argentina) que cuadruplicará la performance del Voodoo 1. La mayoría de estas placas utilizan dos unidades de procesamiento Texelfx2 y una sola unidad Pixelfx2. Esta tecnología tiene la capacidad de agregar una tercera unidad Texelfx2. Además ahora será posible agregar una segunda placa Voodoo 2 en la PC y hacer que trabajen en paralelo. Cuando se utilizan de esta manera, cada placa maneja las líneas de video pares o impares que luego se unen para formar lo que se llama SLI (scanline inteleaving). Por supuesto, para poder hacer uso de esta característica, habrá que poseer 2 placas Voodoo2, lo que hace esta solución 3D aún más cara, e inaccesible para muchos.

Las primeras placas con el chip Voodoo2 son PCI, esperando para mediados de año una versión AGP. Para el futuro 3Dfx promete un nuevo chip llamado Banshee, que puede ser un fuerte candidato para incluirse en los motherboard. Según se dice, el chip ofrecerá una performance similar a la del Voodoo 2 en 3D, mientras que también será capáz de manejar operaciones 2D, todo esto a un precio razonable. No esperes a ver placas con este chip hasta por lo menos finales del '98.

ATI

El chip Rage Pro ofrece una performance mediocre bajo Direct3D, y solamente se puede ver en placas PCI. Este chip posee soporte 2D/3D, a un precio muy bajo.

La ATI All-In-Wonder Pro es una excelente placa a un costo. relativamente bajo, y adicionalmente, la placa tiene la capacidad de capturar video (esto se debe al chip Rage Pro). Hasta la aparición de la Canopus Total 3D 128, la All-In-Wonder Pro era una de las mejores placas del mercado en 2D.

El futuro para ATI es incierto. Hasta ahora no ha revelado ningún detalle sobre su nuevo hardware, pero es seguro que sus placas serán económicas.

nVidia

Esta compañía introdujo el chip Riva 128 casi a finales del '97.

La nVidia soporta los APIs más comunes como Direct3D y OpenGL. Como habrán podido ver anteriormente en los testeos, el Riva 128 es el chip con mejor performance bajo Direct3D (hasta que salga el chip Voodoo 2).

Este chip que integra 2D y 3D se puede ver en placas PCI y AGP, brindando una excelente performance en ambos casos. Uno de los puntos en contra de este chip, es la falta del filtro bilinear por pixel (sólo lo maneja por polígonos). Cuando se la compara con otras tecnologías (específicamente 3Dfx Voodoo Graphics) corriendo juegos que soporten Direct3D, la deficiencia es notable. En 2D, el Riva sobrepasa a todos sus competidores, como el Rendition V2200.

La nueva generación de este chip está anunciada para mediados de 1998, con productos disponibles al público para finales de este año.

Oak Technologies

El Oak Warp 5 es algo difícil de definir. Es barato (eso lo hace un muy buen candidato para su inclusión en motherboards) y ofrece excelentes características. El chip utiliza API comunes, especialmente Direct3D. En juegos que soportan esta libre-ría, el anti-aliasing que ofrece el Warp 5 es uno de los mejores del mercado, pero desafortunadamente, la calidad de textura y la calidad general de rederizado no están a la par del Voodoo de 3Dfx o la Riva 128.

Por el momento, sólo Metabyte está produciendo una placa que utiliza el Warp 5, pero se espera que otras compañías que



fabrican motherboards incluyan a este chip en sus diseños, gracias a su bajo costo.

Power VR

En vez de centrarse en la mejor performance, el principal objetivo de PowerVR ha sido crear una solución de bajo costo soportando un API propietario, el PowerSGL Direct. Manteniendo sus precios competitivos, PowerVR intenta introducir nuevas tecnologías cada seis o nueve meses, para que sus consumidores puedan realizar upgrades (existen descuentos especiales para los que posean placas anteriores que contengan estos chips). En estos obejtivos, ha sido realmente exitoso. El contrato con Matrox para producir placas con PowerVR ha elevado considerablemente las ventas (esto ayudará al desarrollo del soporte del SGL Direct). La arquitectura del chip posee una técnica plana de renderizado en su engine. Esta técnica se diferencia radicalmente de los métodos de renderizado tradicionales y ha causado una gran confusión entre los desarrolladores. Parece que la mejora de los drivers y el Kit de Desarrollo del chip han reducido la confusión enormemente, pero aún hay cierta resistencia en el desarrollo de juegos que soporten este API.

La arquitectura del PowerVR PCX2 esta conformada por TSP y ISP. TSP es una unidad de textura, mientras que el ISP es un procesador de síntesis de imagen (una unidad de renderizado). Varios TSP e ISP pueden unirse para formar implementaciones más poderosas de esta tecnología para usar en aplicaciones como máquinas de arcade. La perfomance 3D está restringida por la velocidad del CPU. No es una tecnología para utlizar si no posee al menos una Pentium 200 (aunque PowerVR sugiere una Pentium 133 como mínimo). Como acelerador para el Quake o el Quake2, es una solución de bajo costo extremadamente efectiva, pero la luz y la mezcla de colores en la placa es pobre comparada con sus competidores.

El futuro de PowerVR es realmente promisorio. Han obtenido los derechos para producir el sistema 3D de la próxima consola de Sega, Katana. Además, Microsoft se ha asociado para la producción de la consola, algo que sin duda beneficiará a PowerVR.

Los desarrolladores han asegurado que la nueva tecnología PMX (2D/3D de muy bajo costo) y ARC1 (para 3D solamente) ofrece una mejor calidad de renderizado que el PCX2, y hasta una mejora del 500% en cálculos geométricos y velocidad de relleno. La única desventaja es que la tecnología depende enormemente de la perfomance del CPU.

Rendition

El chip original de Rendition llamado Verite 1000 fue un gran paso en la dirección correcta. Una gran performance 2D con un desempeño 3D bastante decente (especialmente cuando se utiliza el API nativo, Rredline) hizo que se centrara mucha atención de parte de los desarrolladores, con la consiguiente salida de juegos soportando el chip.

El V2100 es escencialmente una versión más económica del V2200 y se ha visto en placas PCI. El V2200 ha sido demorado constantemente, pero las primeras placas ya están a la venta en la actualidad. Inicialmente salieron a la venta con soporte para Direct3D y Rredline, pero poco después unos excelentes drivers de OpenGL fueron puestos a dispocisión de los usuarios, que ahora podrán disfrutar finalmente de los juegos que corran bajo este API.

Fuentes cercanas a Rendition indican que está cerca de finalizarse su nuevo chip, el V3300, que va a estar disponible para fines de 1998, ofreciendo vastas mejoras en la perfomance.

Anteriormente listaron las mayores tecnologías, ¿pero qué pasa con Intel? He oido que está planeando meterse en el mercado de las placas 3D.

Esto es verdad. El projecto del Intel i740 se ha mantenido en secreto. Recientemente Intel ha empezado ha mostrar su tecnología a periodistas y diseñadores. Planea superar a la tecnología del Voodoo 1, en cuanto a performance y calidad de renderizado. El precio será muy bajo, como para poder incluirla en los motherboards (un segmento del mercado que domina ampliamente). Muchos analistas creen que los esfuerzos de Intel en el campo de las placas 3D será gigante, asegurándose que todas las máquinas se vendan con soporte 3D, pero a la vez no creen que Intel supere a los líderes en el mercado (léase 3Dfx y PowerVR) que ofrecen más performance al fan de los juegos de PC.

Benchmarks

Los números de estos testeos fueron realizados en Agosto de 1997, bajo benchmarks de Direct3D (utilizando los drivers de aquella época). Los números de los testeos no reflejan necesariamente la mejor placa, pero por el otro lado, es la forma más sencilla de comparar la perfomance 3D en una plataforma común como lo es Direct3D. También hay que tener en cuenta que la calidad de renderizado de las placas varía entre los diferentes chips, y ésto no tiene nada que ver con los resultados de las pruebas.

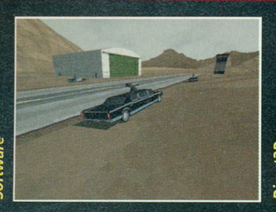
El uso de APIs propietarios (Glide para 3Dfx, Rredline para Rendition, SGLDDirect para PowerVR, etc.) generalmente dan una mayor performance y una mejor calidad de imagen, que un API general como el Direct3D.

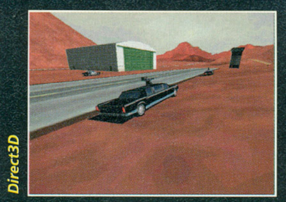
Placa	Puntaje
nVidia Riva 128	222.0
Rendition V2200	208.0
3Dfx Voodoo	193.0
3Dfx Voodoo Rush	152.0
3Dlabs Permedia II	149.0
ATI Rage Pro	137.0
Number Nine Revolution	128.0
PowerVR PCX2	117.0
3Dlabs Permedia/Delta	100.0
Trident 3Dimage975	90.5
Trident 9397	82.1
S3 ViRGE/GX-2	71.3
Matrox MGA2 (WRAM)	64.2
Cirrus GD5465	63.1
Matrox MGA (SGRAM)	56.7
ATI Rage 2	53.6
S3 ViRGE/DX	47.9
Rendition V1000E	39.1
S3 ViRGE/VX	37.5
Alliance AT3D	36.3
S2 ViRGE	31.2

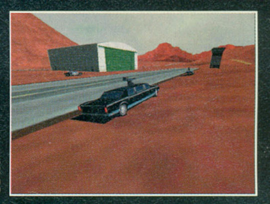
En esta lista faltan los grandes candidatos de 1998, como son el nuevo chip de 3Dfx, el Voodoo2, el Rendition V3300 y el PowerVR PMX, pero aún no están disponibles para el público y faltan hacerles pruebas intensivas para demostrar la capacidad de cada uno. Los números se estiman que serán superiores a los de la lista.

Fuente: Mercury Research - Agosto de 1997.

Para comparar: Software, Direct3D y 3Dfx

Software


Direct3D


3Dfx


Como podemos observar, la diferencia entre el modo Software y los acelerados (Direct3D y 3Dfx) es abismal, haciéndose realmente evidente en las texturas y colores. Por el otro lado Direct3D es más compatible que 3Dfx, pero la compatibilidad se paga con una menor cantidad de colores, notable en el piso y cielo del Interstate 76.

APIs

¿Qué es un API?

Un API (Application Programming Interface) es una interface de programación de una aplicación. En este caso (para placas aceleradoras 3D) básicamente, es una librería que actúa como intermediaria entre una aplicación, el sistema operativo y una parte del hardware.

En la mayoría de los casos de hoy en día, un programador escribe su juego para soportar un API específico, que a su vez es soportado por algúna parte del hardware. Por ejemplo, Direct3D es un API general 3D, que Microsoft construyó para Windows 95.

¿Puede un API afectar la performance 3D?

Sí y no. APIs comunes como Direct3D o OpenGL son soportados por la mayoría de las mejores placas 3D del mercado. En adición a estos APIs comunes, muy a menudo diferentes tecnologías tienen sus APIs propietarios que son de un nivel más bajo que Direct3D o OpenGL. Un API de nivel bajo es para ofrecer probablemente una mejor performance que un API general cuando ha sido específicamente diseñado para un chip. El problema, por supuesto, es que soportar solo un API propietario, hará que los juegos solamente funcionen en placas que utilicen ese chip. Así que el dilema que deben resolver los desarrolladores de juegos es que API soportar, para que tengan una buena perfomance sin perder audiencia.

Al mismo tiempo, es posible que un juego soporte varios API, pero eso generalmente hace que el tiempo de desarrollo del juego sea más prolongado. Por ejemplo, Wing Commander Prophecy soporta Direct3D y también tiene soporte Glide para placas 3Dfx. La versión Glide tiene mejores efectos especiales y calidad de renderizado, pero la versión Direct3D va a correr con tarjetas con chips Riva, 3Dfx, PowerVR, etc.

Los APIs propietarios tienen una ventaja, que es que cuando un nuevo hardware sale a la venta, los juegos que lo soporten van a tener mayor velocidad. La desventaja de los APIs propietarios es que tienen una duración limitada (generalmente lo que dure el hardware) y se ponen obsoletos en poco tiempo.

¿Entonces, cuáles son estos APIs propietarios?

Hay tres APIs que hay que tener en cuenta en la actualidad: Por el momento el más soportado por todos los juegos es el de 3Dfx, Glide. Glide es escencialmente una abstracción del hardware 3Dfx. Es un API de nivel bajo y el SDK es ofrecido gratuitamente en el web de 3Dfx. Una de las razones de su éxito es el hecho de que tantas compañías desarolladoras lo soporten y la gran diferencia en calidad visual entre los juegos Glide y los Direct3D.

El PowerSGL de PowerVR es probablemente el segundo API más soportado en la actualidad (aunque Rendition dice que este lugar le corresponde). PowerVR ha visto crecer su popularidad recientemente gracias al acuerdo con Sega para el desarrollo de su nueva consola, Katana. Esto ha traído aparejado que los juegos a realizarse para Katana sean de fácil conversión a la PC.

Rredline API de Rendition también ha tenido soporte, especialmente de compañías como Virgin, Papyrus y Sierra. La primera muestra de aceptación de este API fue cuando Rendition mostró a los desarrolladores (y a los consumidores) la primera versión acelerada del Quake. De todas formas, en el transcurso del año pasado poco se ha sabido del soporte hacia este API, y pocos desarolladores han anunciado planes para versiones Rredline de sus juegos.

¿Y qué hay acerca de los APIs comunes? ¿Quién los hace y qué son?

Ya hablamos en parte del Direct3D, pero vamos a profundizar un poco la explicación. Direct3D es parte del API llamado DirectX. El plan de Microsoft y su DirectX es muy simple: Hacer que todos los juegos funcionen bien en todas las placas. Si este plan salió como Microsoft planeaba o no es algo que aún se discute en la actualidad, pero pocos pueden negar que gracias al DirectX ha habido mejoras en lo que a estabilidad, soporte y facilidad de uso se refiere, desde que vimos la primera versión del DirectX en 1995.

Viéndolo de otra manera, una compañía que tiene que desarrollar juegos para consolas tiene todas las de ganar: Siempre saben exactamente en que hardware su juego va a correr. No hay variación en la RAM, velocidad del CPU (o marca que lo fabrica), arquitectura del video, etc. Es una "caja cerrada". En la PC, hay docenas de placas de video, drives de CD, tipos de CPU y velocidades, configuraciones de RAM, etc. Entonces históricamente siempre fue más difícil para los desarrolladores predecir si un juego funcionaría o no en cada máquina existente en el mercado. DirectX busca hacer parecidas a la PC y las consolas, dándole a los desarrolladores un API en donde trabajar. Los fabricantes de hardware realizan drivers para el API de Microsoft (para CD-ROMs, tarjetas de sonido, joysticks, aceleradoras 3D, etc.) que luego pasan a ser parte de DirectX, el encargado de pasar la información del contenido del hardware de la máquina al juego. Direct3D realiza el pasaje de información del hardware 3D específicamente. Otras partes del DirectX



son DirectSound (para las placas de sonido), DirectInput (joysticks, gamepads), DirectDraw, DirectPlay y otros.

Microsoft ha trabajado incesantemente para mejorar el API desde sus inicios, pero inicialmente se encontró con gran resistencia por parte de algunos desarrolladores de software (con el que tuvo más roces fue indudablemente John Carmack, quien alababa al Open-GL, el API propietario de Silicon Graphics). En sus comienzos, DirectX era un API muy inestable, lleno de bugs, sin el soporte necesario y confuso en su uso. En comparación, Open-GL había sido utilizado por un largo tiempo y era el estándar para el desarrollo de gráfica profesional.

El Open-GL tiene una ventaja de cinco años contra el Direct3D, y ha sido tradicionalmente el API utilizado para simulaciones de alta calidad, programas de modelado en grandes workstations (un sector del mercado que Silicon Graphics aún domina). Al estar tan conectado con el mercado profesional de gráficos 3D, hubo de entrada una fuerte resistencia para cambiar a un API que requería más esfuerzos para utilizar. Ahora las cosas han cambiado un poco. Direct3D es más sencillo de utilizar, tiene un gran soporte por parte de las compañías que desarrollan soft, y lo más importante de todo es que Microsoft escucha consejos para hacer al API más potente y flexible.

En Diciembre de 1997, Microsoft y SGI se han unido para combinar las dos tecnologías, y han dado forma a un proyecto llamado Fahrenheit. Su objetivo es poder mezclar las mejores partes de Direct3D y Open-GL en la forma de un set API expandido. Obviamente, este complejo proyecto no verá sus frutos hasta entrado el año 2000, así que seguramente veremos nuevas versiones del DirectX en nuestras máquinas en un futuro cercano.

¿Qué comprar?

Quiero la mejor placa por menos de $250 para correr el Quake 2. ¿Cuál me recomiendan?

Para una buena performance en el Quake o Quake 2 necesitás una placa con 3Dfx. La que podés comprar por alrededor de $250 es la Canopus Pure 3D. Tiene 4MB de RAM para texturas y una salida de TV con una excelente calidad.



Yo poseo un presupuesto sumamente bajo, pero quiero una placa con una aceleración decente para D3D y Quake 2. ¿Puedo conseguir alguna?

La mejor solución es la Diamond Stealth II S220 (basada en el chip Rendition V2100). Con este precio (apróximadamente $170) no hay otra placa mejor en el mercado. La calidad de renderizado es buena y supuestamente el próximo patch de id Software arreglará algunos de los problemas con el Quake 2.



Quiero la mejor placa del mercado para el Quake 2. ¿Cuál es?

La 3Dfx, basada en el chip Quantum 3D Obsidian 160SB-8440 SLI.

En su opinión, ¿cuál es la mejor placa 3Dfx Voodoo?

Canopus Pure 3D

¿Cuál es la mejor placa 3Dfx Voodoo Rush?

Jazz Adrenaline Rush



¿Cuál es la mejor placa nVidia 128?

Canopus Total 3D 128V



¿Cuál es la mejor placa PowerVR PCX2?

Matrox M3D



¿Cuál es la mejor placa Rendition V2100?

Diamond Stealth II S220

¿Cuál es la mejor placa aceleradora para Direct3D?

La Canopus Total 3D, basada en el chip nVidia Riva 128V.

¿Qué placas usarían ustedes?

Tres placas, la Diamond Viper V330 (basada en el chip nVidia Riva 128V) AGP para Direct3D y 2D, la Canopus Pure 3D para los juegos como Quake, y una Matrox M3D para los juegos con soporte PowerSGL. Obviamente hay que estar preparado para un upgrade dentro de tres o seis meses.

Bueno, esperamos que esta nota sirva para disipar la mayor cantidad de preguntas que nuestros lectores nos venían haciendo desde la publicación del informe especial sobre placas 3D del número 2.

Muchos seguramente se preguntarán el por qué no recomendamos las nuevas placas con el chip Voodoo 2 (Diamond Monster 3D II, Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2, etc.). Esto se debe a que el informe fue confeccionado con anterioridad a la salida de dichas placas. De todas maneras cualquiera de estas placas reemplaza a la Canopus pure 3D, triplicando la performance de esta última con facilidad.

la zona 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

BOTS PARA EL QUAKE Y QUAKE 2

Por Hernan Parra



A mí particularmente me fascina la idea de jugar a los arcades 3D en modo Deathmatch, pero siempre se complica reunir un grupo de personas para practicar este singular modo de juego, y la práctica es fundamental para poder aplastar a nuestros amigos y no pasar papelones. Nuestro mejor ayudante entonces es sin duda el bot.

¿Qué son los bots?

Bot es la abreviación de la palabra robot. Son oponentes no humanos, simulados por una modificación ("mod") hecha al Quake, y programada por alguno de los millones de fanáticos que tiene este juego. Los bots tienen la habilidad de recorrer cualquier mapa (con buena o mala habilidad, según el bot), tomar las armas e ítems que encuentre a su camino o tenga necesidad. Y como si esto fuera poco, utilizarlos para hacernos la vida mucho mas difícil de lo que ya era hasta ese momento, pero brindándonos (luego de bastante práctica) horas y horas de diversión, logrando junto con nuevos mapas deathmatch darle vida casi ilimitada al Quake.



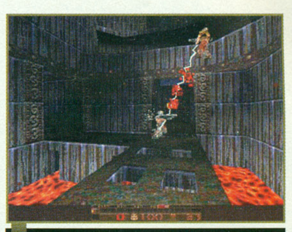
Cuando un Zeusbot ve a un enemigo, hace target con una retícula roja con la palabra "LOCKED".

¿Qué es lo bueno de los bots?

La respuesta sin duda es que nos permiten jugar en modo deathmatch. Si se le pregunta a cualquier ávido jugador de Quake, rápidamente nos dirá que lo más divertido de este es justamente jugarlo en modo deathmatch. Entonces: ¿Qué pasa si no tenemos una red donde jugar en esta modalidad, o nuestra conexión con un servidor Quake en Internet hace imposible jugar un partido decente? ¿Cada vez que intentamos jugar en los lugares antes mencionados nos recomiendan que de nombre utilicemos el de "Dibu"? Es hora de salir a navegar por Internet y conseguirse un bot para jugar y practicar. Con ellos mejoraremos nuestros reflejos, tiempo de respuesta, aprenderemos la posición de todas las armas importantes, los escudos y botiquines de vida, todos ellos totalmente vitales para mantenerse vivo en este juego y no aburrirnos rápidamente porque siempre estamos convertidos en una mochila sangrante. Entenderemos la lógica de los mapas y ya no daremos mas vueltas buscando el famoso lanza misiles. Todo esto por el ínfimo precio de una llamada a Internet y unos pocos megas en el disco rígido.

Entonces podremos elegir la cantidad de oponentes, sus niveles, nombres, skins (texturas que recubren a nuestro personaje) y en algunos casos su manera de actuar. Además existen versiones de Bots que nos permiten jugar en la modalidad por equipos y principalmente en el Quake II darle órdenes básicas a nuestros compañeros simulados como puede ser, encontrarse en algún punto del mapa para defenderlo, o que nos escolten formando un grupo compacto.

También si poseemos una red con pocas máquinas, con sólo agregar algunos bots podremos completar hasta los más extensos mapas y así hacer un poco más activo el juego. Esto nos permitirá crear equipos mezclados o humanos contra simulaciones. El que haya otra persona no simulada en el juego sin duda le da más emoción y muchas veces enfrentándonos contra algún enemigo nos preguntaremos si es un bot o nuestro amigo, llevándonos un chasco más de una vez.



El ReaperBot tiene la habilidad de apuntar a sus enemigos aunque estos estén saltando.

Como si esto fuera poco existen los bots que saben como jugar a CTF - Capture The Flag (Capturar la Bandera) en donde dos equipos se enfrentan para robarle la bandera al equipo contrario y llevarla al propio sin dejar que la bandera propia sea robada. Usualmente este tipo de juego, para que sea divertido, se juega de a 8 personas (4 por equipo). ¿Qué les parece la idea de juntarnos con 1 o 3 amigos y generar 4 o más bots más para así finalmente poder jugar y disfrutar de esta modalidad?

¿Qué es lo malo de los bots?

Por supuesto no todas son rosas en este tema. ¿En qué nos desilusionarán los bots? En varios temas, ya que finalmente no son más que una simulación. Entonces veremos que no todos se mueven de forma real, algunos realizan movimientos bruscos y otros difíciles de lograr en medio de una batalla. En menor cantidad tendrán problemas para nadar, irán directamente a la lava, o se quedan trabados en algún lugar del mapa sin poder salir (siendo blanco fácil). Otro problema bastante común es que no sepan como abrir puertas que requieran que se dispare a algún lugar o se presione un botón, siendo pocos los bots que saben cómo solucionar estas complicaciones.

Más de una vez nos daremos cuenta que



Intentar huír de un Omnicrom no es tarea fácil, ya que es uno de los más difíciles de despistar.

los bots tienen ojos en la espalda y una precisión digna de Maradona, llegando a darnos bastante bronca cuando tomen una railgun (en el Q2) e instantáneamente se den vuelta y nos hagan pedazos, aunque estemos a una distancia considerable del lugar del hecho. Si nosotros lo podemos ver, sin duda estamos en peligro y debemos estar muy atentos.

Estas ventajas que poseen los bots de alguna manera equiparan la falta de inteligencia en muchas de algunas de las decisiones que estos toman. A no desesperarse, no nos vamos a encontrar con todos estos problemas en todos los bots, pero seguro más de uno por bot. Igualmente continúan saliendo nuevas versiones todas las semanas, por lo que se espera que con el tiempo se vayan solucionando la mayoría de estos problemas y cada vez sean más reales.

Características de los bots

Existen varias características que los diferencian, las cuales enunciaremos brevemente aquí. La primera es la Inteligencia Artificial, que influye en la toma de decisiones. En casi todos la toma de decisiones es bastante básica y pre programada, por lo que no aprenderán de nosotros, ni se darán cuenta que lugares frecuentamos. Pero pueden tener inteligencia para funcionar como un equipo, utilizar todas las armas que brinda el juego del modo más óptimo o saber jugar con otras reglas, por ejemplo CTF.

Otra característica importante es la navegación de los mapas. Veremos que existen bots que sin conocer los niveles se desenvuelven bastante bien, y a medida que transcurre el partido, van mejorando. Otros aprenden a moverse a partir de los caminos que hacemos nosotros y por último existen los que hacen las dos cosas.

Por último están los adicionales, que realmente no tienen mucho que ver con el bot pero que los hacen más interesantes, como por ejemplo la posibilidad de ver que arma está utilizando el bot en ese momento, modo observador, en donde no jugamos pero vemos la pelea desde el punto de vista de un bot o desde afuera. Armas nuevas que podemos utilizar tanto nosotros como los bots, estadísticas, comentarios hechos por los bots durante el partido, etc.



No, esta foto no es producto de la borrachera, es nuestro equipo de EraserBots, ¡siempre listos!

¿Qué bots me recomiendan?

Como ya existe una gran cantidad de bots tanto para el Quake I como para el II haremos una breve reseña de los mejores. Para el Quake I se pueden probar el "Reaper" excelente bot que aprende solo los mapas, el "Estepbot" (hecho por un Español) toma como base el Reaper y le agrega un par de armas, runas y vista externa, el "Zeus" de nivel un poco más bajo que el Reaper pero excelente contendiente y por último el que para mi gusto el que mejor juega, el "Omicron". También está el FrogBot, que hasta el momento únicamente sabe jugar en el mapa dm6 (aunque lo hace de manera impresionante).

En el caso del Quake II tenemos al Eraser que posee la posibilidad de jugar en equipos, CTF y visualizar las armas, pero hay que enseñarle los niveles que deseemos jugar (viene con algunos ya aprendidos). El CRbot que posee comandos bastante avanzados para el manejo de equipos, visualizar las armas, se maneja desde un menú y aprende a jugar los mapas solo. Por último tenemos el Stupid (con nuevo nombre próximamente), que es el que posee movimientos más suaves y reales, aprende los mapas sin nuestra ayuda y es el más fácil de utilizar, aunque en los niveles de dificultad más altos se torna imposible vencerlo por su puntería con la railgun.

Instrucciones para ejecutarlos:

En el caso del Quake I, si el directorio de la modificación es c:\quake\omicron entonces ingresamos en la opción de ejecutar:

c:\quake\quake -game omicron

Nota: Para que el Quake I tome las modificaciones hay que tener cargados los controladores del CD-ROM (no es necesario tener puesto el CD-ROM)

En el Quake 2 para ejecutar un "mod" que esté por ejemplo en el directorio c:\quake2\eraser debemos escribir la siguiente línea de comando en la ventana de ejecutar del Windows:

c:\quake2\quake2 +set game eraser

Nota: A partir de la versión 3.14 del Quake II es necesario tener (aunque sea para utilizarlo en modo deathmatch) el CD-ROM puesto en la lectora de CDs ya que si esto no es así, no tomará la modificación que se esté intentando utilizar.

Conclusión:

Si aún no los probaron, intentenlo, es muy posible que les ayude a entender por que el Quake es tan famoso. Una vez que hayan practicado, salgan a jugar en Internet, les aseguro que la diversión se multiplica por 10.

Dónde conseguir los BOTS

Para el Quake:

Reaper	http://www.cdrom.com/pub/quake/quakec/bots/reaper/reaprb81.zip
Estepbot	http://usuarios.airastur.es/quaked/estbt/estepbot.htm
Zeus	http://www.planetquake.com/qca/zeus/
Omicron	http://planetquake.com/ramshackle/omidlf.htm
FrogBot	ftp://ftp.telefragged.com/pub/metro/frogbot000.zip

Para el Quake 2:

Eraser	http://impact.frag.com
CRbot	http://planetquake.com/crbot/
Stupid	http://users.jp.tri6.net/~ponpoko/stupid.html

Nota: La mayoría de los bots para el Quake 2 son versiones betas, que cambian a menudo, así que chequeen continuamente nuestro site (www.xtremepc.com.ar) para ver si hay novedades.

lo que viene

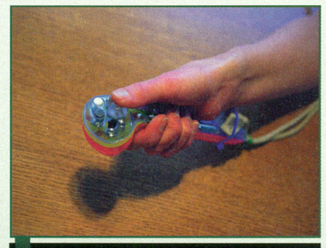
LAS ULTIMAS INVESTIGACIONES Y EL FUTURO DE LA TECNOLOGIA

Por Juan Gril

Es sabido que en la computación personal, irónicamente la aplicación que más consume los recursos de la computadora no es una de trabajo, sino de entretenimiento. Nosotros los fans de los juegos lo sabemos perfectamente, continuamente estamos haciendo upgrades de nuestra computadora para poder jugar al último Quake VII OpenGL++ 1280x1024 que acaba de salir. Cada nueva implementación de hardware no ha salido de la nada, sino que muchas veces ha sido una adaptación de algo que ya existe y se ha investigado por muchos años, pero debido a una cuestión económica (muy caro de fabricar) no podía ser puesto en el mercado. Un claro ejemplo son las tarjetas aceleradoras de 3D. En si, lo que 3Dfx y otros han hecho fue crear un dispositivo de costo barato basado en el trabajo que laboratorios de investigación han desarrollado por años. El objetivo entonces de esta sección será ver en que están trabajando esos laboratorios de investigación, cosa que vayamos preparando los baberos para el día de mañana.

Más allá del 3D que se ve 2D

Actualmente, muchos de nosotros poseemos tarjetas de aceleración 3D en nuestras computadoras. Estas tarjetas se encargan de dibujar en 3 dimensiones (horizontal o más conocida como X, vertical o más conocida como Y, y de profundidad o más conocida como Z). Esto ha permitido una mejora gráfica impresionante y un nivel mayor de interacción que el que se tenía (ya que formamos parte de un mundo tridimensional, lo que nos da más posibilidades de movimiento), pero sigue teniendo las mismas limitaciones que antes en el sentido de que seguimos viendo estas imágenes en un monitor bidimensional (plano) que nos muestra la profundidad a través de la perspectiva (o sea que vemos en 3D, pero no sentimos la profundidad).



Hand Wand es el nombre de este dispositivo equivalente al Joystick que emite la información al prototipo.

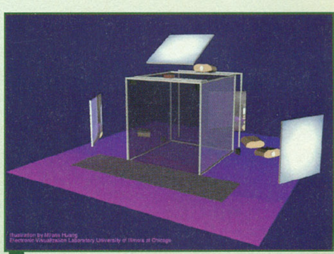
Para esto, desde hace varios años que se está investigando formas de crear monitores tridimensionales. Un ejemplo de esto es el trabajo que está realizando la Universidad de Illinois. Su prototipo se llama CAVE (cueva) en inglés, que también es la sigla de Cave Automatic Virtual Environment. Su propuesta va más allá de la estructura de la computadora de hoy. CAVE es del tamaño de un cuarto de 5x5 metros, y detrás de 4 de sus paredes se encuentran proyectores que emiten imágenes 3D (o Stereo, la misma técnica que se usaba en las revistas o en los programas de televisión en que para verlos nos poníamos esos anteojos con un lente rojo y el otro azul, y que nos daba una sensación de profundidad). Los usuarios entran a la CAVE equipados con unos anteojos 3D, un sensor que capta la posición de ellos en el cuarto (en inglés se dice: Head Tracker Device) y un dispositivo que se llama Hand Wand y tiene la forma de un joystick sin base (ya que uno puede moverlo en el aire como quiera y su posición también es captada por la computadora).



Los anteojos 3D y el sensor que vemos en la foto, son parte del equipamiento para ingresar al CAVE.

El cambio en la interacción entonces es impresionante. Imagínense un simulador de vuelo en el que uno realmente puede mirar hacia los costados o hacia atrás, o incluso poder captar visualmente la distancia entre un avión u otro. O en una aventura, en la que uno puede registrar un cuarto caminando sin tener que rotar o hacer zooms.

Por el momento, el costo de este artefacto no nos permite que podamos disfrutar de un CAVE en nuestra casa. El hardware actual que la hace funcionar es una supercomputadora Sillicon Graphics Onyx, y se calcula que el costo de fabricación ronda los cientos de miles de dólares. Sin embargo, 5 años atrás cuando la CAVE se construyó por primera vez costó mas de un millón de los verdes billetes, por lo que se podría suponer que podría ser consumida en el mercado hogareño en unos 10 o 13 años. Quizás con la Nintendo 2048...



Simplemente el CAVE, un prototipo experimental que proyecta imagenes 3D con un costo superior al millón.

Próximo mes: Más allá del joystick.

Juan Gril es un estudiante de maestría en el Laboratorio de Visualización Electrónica en la Universidad de Illinois, Estados Unidos.

emuladores

LA SECCION RETRO PARA RECORDAR TODOS LOS CLASICOS QUE MARCARON UNA EPOCA

Por Guillermo Belziti

A pesar de que el desarrollo del programa todavía se encuentra en una etapa bastante prematura, debido a la cantidad de cartas que hemos recibido solicitando información acerca de la existencia de un emulador para Sony Playstation, hemos preparado este informe.

¿Qué es la Sony Playstation?

La respuesta a esta pregunta la conocemos casi todos los jugadores... ¿Quién no ha sentido hablar del sistema de videojuegos hogareño actual más popular de todo el mundo?

Crash Banditcoot, Soul Edge, Tekken, son algunos de los cientos de títulos a los cuales los usuarios de PC nunca hemos tenido acceso.

Por cuestiones de exclusividad o de tiempo, es probable que algunos de esos juegos jamás lleguen oficialmente a los monitores de nuestras PC, pero ¿Qué sucedería si mediante un emulador podríamos usar las versiones originales?



Parappa the rapper, uno de los juegos más adictivos y originales de PSX.

PSEmu

Duddie, así es como se hace llamar, el responsable de llevar a cabo este proyecto que comenzó el 4 de junio de año pasado, fecha en la que apareció en Internet la primera versión de PSEmu.

La última versión oficial de este emulador es la PSEmu 0.2.1 "Beta", que funciona (aunque demasiado lento) prácticamente en cualquier equipo.

La próxima versión cambiará de nombre a PSEmu PRO, correrá bajo Windows 95 y soportará aceleración 3D.



Metal Slug, la irresistible conversión de los videos.

¿Qué sucede con el emulador actualmente?

Hemos probado la versión PSEmu 0.2.1 "Beta" en un equipo con procesador Pentium II 266 Mhz, con una placa de video de 4 MB y un CD-Rom superior a las 8x.

En primer lugar necesitamos la ROM original de la Sony Playstation (que si bien es posible bajarla mediante Internet, es necesario disponer del equipo para que sea legal), y por otra parte un software VESA 2.0 como Scitech Display Doctor.

Lo mencionado anteriormente es lo único necesario para correr el emulador, ahora con sólo insertar el juego de PSX en la unidad de CD-Rom y pulsar F1, podremos ejecutarlo.

Los resultados de compatibilidad obtenidos no fueron del todo satisfactorios, pero si tenemos en cuenta de que se trata de un producto algo prematuro y bastante ambicioso, es muy posible que un futuro cercano funcione como deba.

El sonido aún no está emulado, y generalmente los juegos 3D tienden a no funcionar.

Otros juegos más simples, con imágenes de video planas, como Hércules de LucasArts, Marvel Superheroes o Parrapa the Rapper, corren sin mayores problemas, a no ser por la velocidad (Aproximádamente a un 70% de lo que funciona en el hardware original), y porque algunos de sus gráficos no se ven como realmente son.

¿Existen otros emuladores de PSX?

Paralelamente, Geoffrey Wossum, está desarrollando PEX, que aunque hasta el momento no ejecuta ningún juego, según afirma su autor cuando esté terminado podrá utilizarse cualquier juego de Sony Playstation sin excepciones.

Las preguntas más comunes de los usuarios del emulador PSEmu y que el autor ha respondido personalmente.

P: ¿Puedo jugar al Final Fantasy VII con este emulador?

R: No por ahora, es necesario que se emule el MDEC.

P: ¿Cuándo se emulará el MDEC?

R: Es una pregunta difícil, aunque la emulación es posible, los resultados actuales muestran que la emulación de MDEC enlentecen demasiado el sistema.

P: ¿Existirá una versión nativa para Windows 95?

R: En este mismo momento se encuentra bajo desarrollo.

P: ¿Las futuras versiones tendrán soporte para 3Dfx?

R: De eso se trata la versión para Windows 95, sería interesante que me donen una placa para facilitarme la tarea, ya que solamente tengo una barata S3.

P: ¿Por qué todavía no se emula el sonido?

R: Se planea implementarlo en la versión de Windows 95.



Fighting Force de Eidos, aún no disponible en PC.

Hollywood Monsters

La solución completa de la más espectacular producción española

• La fiesta en la Mansión Hannover

Subí las escaleras, agarrá el VASO que está en la mesa y usalo con el PONCHE. Entrá por la puerta y hablá con JOSEPH, el criado de la casa.

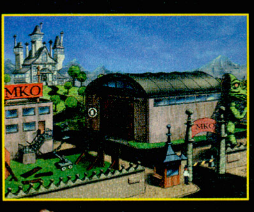
Intentá tres veces entrar al salón de fiestas, pero serás despedido por la multitud. Cuando ésto suceda, aparecerá en escena FRANKESTEIN, bastante nervioso, y le entregará al criado una nota para el HOMBRE INVISIBLE.

Volvé a la terraza y acercate a HUMERO, cuando se detenga la música, dejará de bailar por un instante. Aprovechá la ocasión y sacale un hueso.

En la pantalla donde comenzaste hay una CASETA DE PERRO, dale el hueso al morador de la misma, y conseguirás distraer a JOSEPH para sacarle la primera HOJA de la libreta.

Luego de esconderte en el GUARDARROPA podés hablar con CHARLIE BOG, quien te pasará algunos chimentos de la farándula. Agarrá el TRAPO de la CAJA.

Subí las ESCALERAS y dale el VASO con ponche al GORILA. Mientras lo bebe, rápidamente deberás sacarle la LLAVE del cinturón.



Si la velocidad no te alcanzó para poder robarle la LLAVE, tendrás que repetir el proceso hasta conseguirlo, por suerte, cuanto más alcohol haya bebido el matón, más lentas serán sus reacciones.

Abrí la puerta de la izquierda que conduce al despacho de HANNOVER. Usá el TRAPO para agarrar el CARBON de la CHIMENEA. Usalo con la HOJA de la libreta de FRANKESTEIN para averiguar que tenían una cita secreta en las bodegas.

Regresá a la pantalla donde comenzaste y examiná el EDIFICIO por encima de la CASETA DEL PERRO. Te darás cuenta de que se trata de las bodegas, pero cuando quieras acceder, aparecerá HANNOVER quien trata de conquistar a la reportera y le obsequia su TARJETA.

Con ésta podrás abrir la puerta de la derecha, en el interior del despacho de HANNOVER. Recogé la MANIVELA. Ponela en el GAMAFONO del despacho de HANNOVER y activalo.

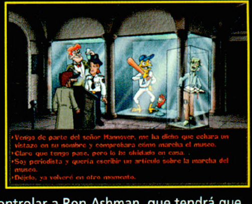
Cuando regresés a la habitación que estabas antes, verás que se han hecho algunas modificaciones como para pasarla bien con alguna chica.

Bajá a la pantalla donde estaba HANNOVER, y hablá de nuevo con él. Este notará que las luces de colores se han encendido en la habitación, y pensará que su secretaria ha venido a visitarlo.

Volvé a la habitación conjunta al despacho de HANNOVER y usá la ARMADURA.

• La desaparición de Sue

A partir de este momento comenzarás a



controlar a Ron Ashman, que tendrá que averiguar qué le ha sucedido a su compañera.

Andá a las bodegas, examiná el APARATO ROTO y comprobarás que se trata del MAGNETOFON y la REJILLA para saber que debajo está la CINTA de SUE.

En la pantalla donde estaba HUMERO bailando tendrás que agarrar de la mesa la PONCHERA, el PEQUEÑO BULTO EN MOVIMIENTO, y la RODAJA DE LIMON.

Andá al GUARDARROPAS, recogé el MALETIN de JACK EL DESTRIPADOR y examiná su interior para encontrar ALGODÓN, un BISTURI, un SERRUCHO y una JERINGUILLA.

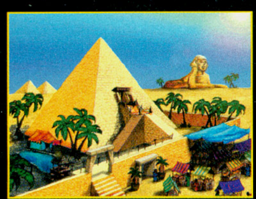
Luego hablá con BOG para que te chimente todas las direcciones de los monstruos de Hollywood, a excepción de la del Hombre Lobo.

Salí al Hall principal y usá el bisturí para cortar el CORDON que está delante de la ESTATUA a la izquierda de la escalera. A la derecha del escritorio, encontrarás también un GLOBO desinflado.

Caminá hasta el SALON DE FIESTAS, hablá con JUNIOR, el DR. MOSCA y con el HOMBRE INVISIBLE que te dará la NOTA que le dejó Frankenstein.

Esperá a que Dr. MOSCA levante su brazo





y robale del bolsillo el TICKET del GUARDARROPAS. Seguí hacia la derecha y aparecerá una pantalla con QUASIMODO y MR. DUNDEE. Hablá con ellos y agarrá del escenario el MICROFONO, el PIE DEL MICROFONO y con el SERRUCHO cortá la CADENA que sujeta al FANTASMA a la BOLA.

Cuando pases por la pantalla donde bailaba HUMERO, usá el ALGODÓN en el PLATO para llenarlo de grasa.

Andá a las BODEGAS y combiná el PIE DEL MICROFONO con el ALGODÓN EMPAPADO DE GRASA, con ésto conseguirás un ENGRASADOR PARA LARGAS DISTANCIAS.

Usalo en los raíles de la GRUA y accioná la PALANCA IZQUIERDA del PANEL DE MANDOS, luego la DERECHA. Usá la CADENA en el GANCHO de la GRUA y accioná nuevamente la PALANCA DERECHA, pero la GRUA se descompone.

Volvé a donde estaba QUASIMODO y desafialo a tirar de las CAMPANAS (la grúa descompuesta). Recogé la CINTA DE SUE, y usala en tu propio MAGNETOFONO. Accionalo y escucharás lo que le sucedió a SUE.

Por último desde la pantalla donde está la CASETA DEL PERRO andá hacia el coche.

• *Los tres trofeos*

Por lo que nos hemos enterado cada una de las tres piezas de FRANKIE han ido a parar a cada uno de los premios que entregaron en la fiesta. Los ganadores han sido LA MOMIA, EL HOMBRE LOBO y DRACULA.

El primer sitio a visitar será los ESTUDIOS MKO. Subí las escaleras hasta las oficinas de HANNOVER. Hablá con TAFFY su secretaria y cuando ella se descuide recogé de su escritorio la LUPA que está usando, luego el PARAGUAS que se encuentra en un cubo a la entrada.

Andá al castillo de DRACULA, hablá con HECKER que se encuentra obsesionado por aniquilar al vampiro, andá al FOSO y aunque RON se niegue un par de veces, a entrar, insistí que la tercera es la vencida.

Intentá subir las ESCALERAS pero una REJA no te permitirá ingresar. Nada más por ahora. Es el momento de ir a SUIZA, al hogar de Frankenstein.

Entrá a la casa y hablá con IGOR, andá al BOSQUE, antes de entrar a la cabaña mirá en el suelo a la derecha y encontrarás un PALO, agarralo.

En el interior de la cabaña recogé el SALERO y la VARITA que se encuentra colgada en la pared. Hablá con el CIEGO hasta que te cuente que tiene el DIARO científico de los experimentos del Dr. Frankenstein

Andá al molino que está detrás de la casa de FRANKIE y agarrá la MAZA.

Volvé a la mansión HANNOVER y cambiale a JUNIOR la SAL por el REVIENTA-CRANEOS.

Usalo en la REJA del castillo de DRACULA para acceder al interior por la escalera. A la derecha encontrarás una DAMA DE HIERRO, usá el PALO que encontraste en el bosque en el AGUJERO, de manera que funcione como PALANCA IMPROVISADA. Accionala para cerrar el aparato de torturas, y en la tapa encontrarás una CUERDA.

Subí las ESCALERAS, recogé el CANDIL y andá al balcón. Usá la CUERDA con el CORDON para hacerla más larga, ponela en la SALIENTE para acceder al interior del castillo.

En esta habitación conocerás a Sherylin, la vampiresa, quien te propondrá una partida de Strip Poker, que dejarás de lado por el momento ya que no tenés BARAJAS. Recogé el FRASCO de perfume que está en la mesita.

Andá a la puerta de la derecha, en su interior conocerás a Glewn la ex novia de Hecker que se encuentra bastante pasada de peso.

Recogé la BOTELLA que en realidad es un frasco con ACEITE y con el BISTURI corta in filet del trozo de CARNE.

En la otra puerta está el dormitorio del CONDE con un órgano y un ataúd, caminando hacia la derecha, llegarás a la sala de estar donde se encuentra el trofeo.

Examiná la base e intentá abrirla, pero aparecerá DRACULA en escena evitando que te hagas del pedazo de FRANKIE, conversá con él.

Salí por el patio da armas, agarrá un poco de PAJA y usá la RUEDA del puente elevadizo. Cuando salgas recogé el OBJETO BRILLANTE (El CARMAFEO DE SAMARCANDA) y observá la POSTAL para averiguar la dirección del HOMBRE LOBO en AUSTRALIA.

Es el momento de viajar a Egipto. A la izquierda del mercado encontrarás la entrada de la pirámide donde vive la MOMIA. Tirá de la ANILLA para ingresar. Hablá con él hasta que te muestre el trofeo que ha ganado.

Salí y bajá por la RAMPA. Encontrarás a la mujer de la momia, hablá con ella y luego viajá a ESCOCIA.

El objetivo ahora será averiguar cómo se prepara el NESSIE BOOM, el problema es que primero hay que convencer al irlandés de que pertenecemos al clan McDundee.

Para ésto hay que resolver un pequeño acertijo. La manera más fácil es ir anotando los primeros seis nombres de pila de todas las personas que nombra en orden secuencial.

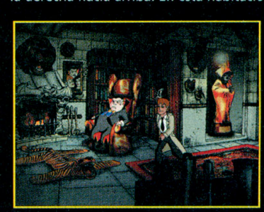
Cuando pregunta por la séptima persona se nos darán seis opciones. Compará con la lista que anotaste en el papel, donde coincidan los nombres de pilas tendrás la respuesta correcta.

Con la receta del NESSIE BOOM en la mente viaja a Australia. Accedé a pie al sistema de túneles, para convencer a Ron de que utilice la VAGONETA.

Mediante el SISTEMA DE AGUJAS podrás acceder a las diferentes localizaciones de la mina.

Poné ambas palancas hacia abajo, para dar con una habitación donde encontrarás un GRIETA y una PIEDRA. Recogé la PIEDRA y regresá. Usá el GLOBO en la GRIETA.

Poné la palanca izquierda en el centro y la derecha hacia arriba. En esta habitación



recogé el MADERO y volvé al principio.

Con ambas palancas hacia arriba llegarás a la CASCADA, usá la PONCHERA en ella para llenarla de agua y volvé al comienzo.

Poné las palancas en el centro, mirá ALGO QUE CUELGA y recogelo, se trata de un GORRO DE AVIADOR. Agarrá la PALA y terminaste.

Con la palanca izquierda hacia arriba y la derecha en el centro, accederás a la pantalla donde se encuentran dos GIRL SCOUT. Hablá con ellas hasta agotar las opciones, te harán notar que tienen un mazo de barajas.

Poné la palanca izquierda en el centro y la derecha abajo. Encontrarás a un MINERO, hablá con él y te darás cuenta que se trata del hermano de HECKER, KARL.

Registrá la CAJA a la izquierda y encontrarás un CALCETIN USADO y una LLAVE. Cuando HECKER se distraiga aprovechá para intercambiarle la VARITA por la que recogiste en la cabaña del CIEGO.



Con la palanca izquierda arriba y la derecha abajo llegarás a una habitación con una ESCALERA a la cual no podrás ingresar ya que se encuentra cerrada. Usá la LLAVE de KARL en la PUERTA (no se ve pero está entre la habitación y la escalera, es necesario buscarla con el mouse).

Agarrá el LIBRO de diamante, abrilo y encontrarás una CARTA y un PAPIRO. Examiná el PAPIRO y lee la CARTA.

Con la palanca izquierda hacia abajo y la derecha hacia arriba accederás a la guarida del HOMBRE LOBO.

Usá el BOTON de arriba del ascensor para llegar al ático. Recogé las PINZAS y usá la COCTELERA para preparar el NESSIE BOOM (recordá los ingredientes LECHE, GROG y WHISKY).

Con el botón del medio conseguirás llegar al yacuzi donde se encuentra el HOMBRE LOBO, hablá con él hasta que te diga que necesita una PELICULA.

Volvé a los estudios MKO y tratá de entrar por la primera puerta a la derecha, pero te sacarán a gritos. Cuando lo intentes por segunda vez, te arrojarán con una PELICULA. Agarrala y subí las escaleras para usar las PINZAS en el BUZON y recoger la PROPAGANDA sobre tratamientos de adelgazamiento.

Regresá a Australia, y poné la PELICULA en el PROYECTOR del ático de la guarida del HOMBRE LOBO y aprovechá su ausencia en el yacuzi para tomar el ESPEJO y el CALZONCILLO USADO. Examiná y recogé el FRASCO que en realidad es un TRATAMIENTO CAPILAR.

Andá a la pantalla donde estaban las Girl Scouts y entregale el CALZONCILLO USADO de su ídolo, quienes agradecidas te darán BARAJA DE CARTAS.

Andá a Suiza y usá en el ARBOL, a la izquierda de la cabaña, la PROPAGANDA DE ADELGAZAMIENTO para que quede pegajosa y aplicásela al frasco de TRATAMIENTO CAPILAR.

Volvé al castillo de DRACULA, listo para jugar al Strip Poker con SHERILYN. Hablá con ella y proponele el juego. La primera vez es necesario que te gane, de esta manera el juego te permitirá hacer lo siguiente: recoger el CUADRO detrás de su alcoba y poner el ESPEJO en la ALCAYATA que sostenía dicho CUADRO.

Volvé a participar, esta vez con la ventaja de poder ver sus cartas ganarás seguro. Te dará su CAMISON de seda.

Andá a la habitación donde está DRACULA (Intentá abrir la base del trofeo nuevamente de lo contrario el conde no aparece y si hablamos con el "sillón" el juego se cuelga) y dale el FALSO TRATAMIENTO PARA ADELGAZAR.

DRACULA arrojará su particular PASTILLERO por la ventana, ya que dice que las pastillas que le recetaron no le hacen ningún efecto.

En la pantalla del puente elevadizo donde sin querer aplastaste a HECKER encontrarás el PASTILLERO. Abrilo y en su interior estarán las PASTILLAS, que deberás usar en las BOLSAS DE COMIDA de GWEN.

En el MERCADO de Egipto podrás vender al MERCADER de la derecha el CAMISON de SHERILYN y el CALCETIN REMENDADO que encontraste en la MINA.

Andá a la pirámide de la MOMIA y hablá de cómo deshacerse de su mujer. Hablá con el MERCADER de la izquierda y comprale las SEMILLAS de la FLOR DEL NILO y el PERGAMINO para volver a la mujer de la MOMIA al mundo del más alla.

Caminá hasta la ESFINGE, usá la PALA para remover la ARENA de la pata. Usá las SEMILLAS en la MONTAÑITA DE ARENA y regala con el agua de la PONCHERA. Recogé la FLOR DEL NILO.

Andá hasta la pantalla donde se encuentra la mujer de la MOMIA, dale el FILET DE CARNE al TIGRE, luego de que se lo devore, tendrás que volver a la habitación de GWEN (ahora dormida) en el castillo de DRACULA y cortar nuevamente otro con el bisturí.

Usá el PEDRUZCO con el FILETE y tendrás un FILETE DURILLO, dáselo al TIGRE y se romperá el DIENTE. Agarralo.

Usá el COLMILLO DE TIGRE en la HENDIDURA y andá al PASADIZO. Usá el CANDIL con el ACEITE que encontraste en la habitación de GWEN.

Usá el PAPIRO sobre el MURAL y resolvé con mucha paciencia el rompecabezas. Seguí al escarabajo luminoso a través del LABERINTO hasta llegar a la habitación donde se encuentra el tercero de los hermanos HECKER.

Conversá con él para convencerlo de que la maldición es falsa y cuando finalmente se decida a abandonar la sala será aplastado por un bloque de piedra. Sacale la NAVAJA SUIZA.

Usá la LUPA en el SARCOFAGO abierto y encontrarás un cabello de la mujer de la MOMIA que usarás para llevar a cabo el ritual.

Examiná con atención el SARCOFAGO de la izquierda hasta encontrar el BASTON que acciona el pasaje secreto. Una vez que accedas al ALTAR usá el PERGAMINO para destruir a la vanidosa.

Andá a la pantalla donde la princesa reposaba y agarrá las GAFAS DE SOL y la PAMELA, luego andá a lo de la MOMIA a contarle las nuevas buenas.

Agarrrá el BASTON DE RA y abrí la cámara del tesoro, donde en la base del premio encontrarás la primera parte de FRANKENSTEIN.

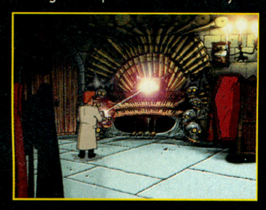


Andá al castillo de DRACULA, abrí la NAVAJA SUIZA en modo de cuchillo y usalo con el MADERO para formar una ESTACA.

Caminá hasta la habitación de GWEN y usá la ESTACA para librarte de ella. Usá el ATAUD vacío, y RON lo cambiará por el de DRACULA.

Con el CARMAFEO DE SAMARCANDA, accioná el ORGANO y el conde intentará dormir. Cuando note todo lo que adelgazó

con el tratamiento, se irá contento a contarle a su agente. Aprovechá la ocasión y andá



a la sala a agarrar de la base del trofeo la segunda parte de FRANKENSTEIN.

Viajá a AUSTRALIA. Andá a la habitación del HOMBRE LOBO y usá el PASTILLERO en la COPA para llenarlo con NESSIE BOOM.

Abrí el MICROFONO, sacá el IMAN, y ponelo en el PASTILLERO BOMBA. Luegó andá a donde HECKER estaba usando el PICO y cuando se distraiga ponele el PASTILLERO BOMBA.

Recogé el DIAMANTE. Andá a través del HUECO y recogé la tercera parte de FRANKENSTEIN.

• *La resurrección del monstruo*

Viajá a Suiza. Andá al bosque donde está la cabaña del CIEGO, en la pantalla contigua encontrarás una nenita arrojando margaritas al agua. Hablá con ella para persuadirla para que te obsequie una MARGARITA.

Hablá con el CIEGO hasta que te confiese de su método laxante.

Viajá a los estudios MKO, usá la MARGARITA en la MAQUINA DE CAFE y solicitale a TAFFY una entrevista con su jefe HANNOVER.

Aprovechá el momento en que se encierre para hacer sus necesidades y sacale el SAXOFON.

Nuevamente en el bosque de Suiza, dale al CIEGO el SAXOFON. Cuando empiece a tocar, el DIARIO del doctor VICTOR FRANKENSTEIN, se irá desplazando hacia la ventana. Usá la PAJA en la chimenea, y cuando el CIEGO abra la ventana podrás recoger el DIARIO. Examinalo y tendrás la fórmula para revivir a los muertos. Los ingredientes necesarios son los siguientes:

LIQUIDO AMNIOTICO: en lo ALTO DEL ACANTILADO sobre el lago Ness hay un NIDO con un enorme HUEVO. Agarralo y usá el GORRO DE AVIADOR en él, para darle calor. Luego que nazca el polluelo, recogé la CASCARA CON LA CLARA que usarás en el experimento.

ACIDO CITRICO: Es la RODAJA DE LIMON que encontraste en la mansión Hannover.

CALCIO: En la mazmorra del castillo transilvano, junto al pie derecho del esqueleto de la izquierda encontrarás un HUESO, que te servirá para tu propósito.

GLUCOSA: En la pantalla donde estaba GWEN quedó una GOMINOLA en el suelo. Agarrala.

SANGRE: Volvé a Suiza, andá a la pantalla junto al río donde estaba la nena. A la izquierda encontrarás una PLANTA. Usá la JERINGUILLA para obtener la SAVIA

Llegó el momento de realizar el experimento. Andá al laboratorio. Abrí el CAJON, mirá en su interior y encontrarás AGUJA E HILO QUIRURGICO, usalo para coser las tres partes de FRANKENSTEIN.

Meté todos los ingredientes en la CUBETA y usá el CONTROL REMOTO para accionar la máquina atrae tormentas del Dr. MOSCA.

Regresá a la mansión Hannover, andá al salón de fiestas, a la izquierda del escenario se encuentra la puerta que conduce a la COCINA.

Entrá y hablá con FRACOIS hasta agotar las opciones, luego usá el GLOBO con gas para que abandone el lugar.

Ingresá a la DESPENSA, accioná el INTERRUPTOR y recogé el OBJETO ENVUELTO EN UN TRAPO, nada más ni nada menos que el CEREBRO de FRANKENSTEIN.

Repetí el experimento y hablá con FRANKENSTEIN.

Andá a los estudios MKO, entrá a la habitación en donde estaban rodando la película que ahora está desocupada. Agarrá el POTE DE PINTURA, abrí la NAVAJA SUIZA hasta ponerla en posición de LIMA y usala en el ALAMBRE que está en este lugar. Poné la NAVAJA SUIZA en posición de ALICATE y usala sobre el ALAMBRE del inventario para formar una GANZUA IMPROVIZADA.

Andá al MUSEO y conversá con el guardia, como no te dejará entrar usá la GANZUA IMPROVISADA, en la puerta de la izquierda.

Bajá y mirá dentro de la celda del fondo y encontrarás a SUE. Dale la NAVAJA SUIZA y el POTE DE PINTURA. Luego hablá con ella para pasarle el control de la situación.

Poné la NAVAJA como DESTORNILLADOR y usala en la PLACA que está en la viga a la derecha de la cama. Esperá a que la RATA esté fuera de su madriguera, colocala sobre el agujero de la ratonera y usá el BOTE DE PINTURA en la PLACA.

Cuando la RATA se golpee quedará atontada, aprovechá la situación y agarrala, luego recogé también el POSTER que está a la entrada.

Dale a RON el POSTER, la NAVAJA y la RATA y hablá con él para pasarle el control.

Andá al despacho de TAFFY, luego de escuchar accidentalmente la conversación que ella tiene con el director BILLY FORD, dale la RATA y cuando se vaya agarrá su BOLSO. Abrilo, en su interior hallarás el PASE para ingresar al museo.

Usá la NAVAJA como tijera sobre el POSTER, y luego la foto recortada en el PASE.

Dáselo al GUARDIA y entrá, caminá hasta el final y subí las escaleras hasta donde se encuentra CHARLIE BOG. Hablá con él y regresá a la oficina de TAFFY, mirá la AGENDA para conseguir el número del director FORD. Luego de hablar con él, salí y recogé el SOBRE con el guión de la película para CHARLIE BOG.

Dale el SOBRE a CHARLIE BOG, y cuando éste se vaya agarrá el MALETIN. Andá a lo de SUE y dale el MALETIN, pasale el control a ella.

Abrí el MALETIN en su interior encontrarás un APLICADOR PARA UÑAS MULTICOLOR. Llamá al guardia mediante el PULSADOR. Pedile que te ayude con tus uñas.

Nuevamente manejando a RON, andá a la pantalla donde estaba el GUARDIA y usá



el DIAMANTE en la vitrina donde está el monstruo con la PELOTA de beisball. Agarrala y caminá hasta la celda de Sue. Usá la PELOTA en el GUARDIA.

Cuando escapés con SUE, serás capturado. En la pantalla donde ambos están atados, tendrá que mantenerte un tiempo quieto sin mover el control para desencadenar el final...



Broken Sword: The Smoking Mirror

La segunda entrega de esta tan solicitada solución

• Isla de los Zombies

Andá a la salida de arriba y recogé el JUNCO. Salí por arriba a la derecha hasta encontrar la GUARIDA por debajo de un árbol. Introducí el JUNCO en ella, para que el morador de la misma lo readapte a nuestra conveniencia.

Volvé a la pantalla donde comenzaste y luego a la salida de la derecha. Cuando encuentres al JABALI usá el DARDO y el JUNCO para hacer una CERBATANA. Disparale a la bestia para despejar el camino.

Continuando hacia la derecha encontrarás una AGUJA DE ROCA. Arrancá la ENREDADERA, poné la RED y el MARCADOR del TEODOLITO en ella. Usala en la AGUJA DE ROCA.

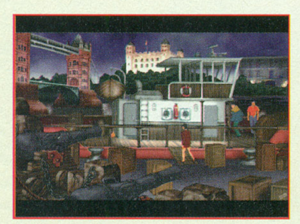


Para llegar a la cumbre hay que seguir un camino laberinto, por arriba, derecha, arriba a la izquierda, izquierda, arriba derecha, centro, derecha.

Examiná las iniciales y poné el TEODOLITO en los AGUJEROS y mirá a través de él. Buscá el MARCADOR entre la selva y examiná la roca que se encuentra por encima. A partir del momento tendrás una nueva salida a tu derecha, andá a esa salida.

• La princesa Xibalba

Comenzamos con NICO escondida detrás de una caja. Escondete en la otra CAJA y luego en el techo del BOTE usando la ESCALERA.



Cuando el GUARDIA pase otra vez, abrí el ARMARIO y subí rápidamente al techo. Cuando entre a investigar qué es lo que ha sucedido, cerrale la puerta y trabala con la FREGONA.

Mirá por la PORTILLA, y entrá al barco. Examiná a OUBIER y recogé la PIEDRA JAGUAR, cuando Karzac te ataque clavale la DAGA DE OBSIDIANA y escapá.

• Isla de los Zombies – *Haciendo la película*

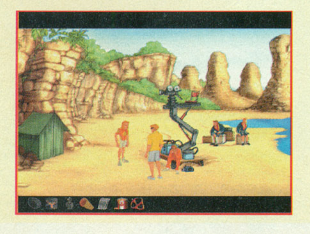
Hablá con HAWKS, FLASh (camera man) y el extra que se encuentra junto a la mesa. Recogé de la mesa los siguientes ítems: BOLLO, TORTILLA y el SIROPE.

Examiná dos veces el ARBUSTO cercano a los actores, luego hablá con ellos.

Después del rodaje, volvé a hablar con HAWKS.

Usá el SIROPE con la TORTILLA y dásela a BERT. Agarrá otra TORTILLA, para saciar el apetito de BERT, luego arrojá dos BOLLOS a los ARBUSTOS.

En la playa, hablá con HAWKS para proponerle filmar en la cueva, el problema es que la cámara se atascó en la arena.



Examiná la cámara portátil y proponé usarla para finalizar la película.

• La aldea arrasada

NICO regresa a QUARAMONTE, luego de encontrar las gafas de GEORGE y al enano TITIPOCO.

Intentá agarrar la PIEDRA MAYA que está junto al BARRIL, pero está muy caliente, empujá el BARRIL para enfriarla, pero te será demasiado pesado.

Hablá con TITIPOCO para que te ayude y finalmente poder recoger la PIEDRA MAYA y salir por la izquierda.

• La pirámide Maya

En esta parte, en algunos equipos el juego tiene un problema, que muchas veces hace imposible llegar al final, por lo cual es muy recomendable hacer una grabación y seguir paso a paso esta guía.

Luego de hablar con los GUARDIAS usá el



CUCHILLO en la TUBERIA del GENERADOR, provocando el escape de combustible.

Recogé el CILINDRO y usalo en la TUBERIA. Una vez que esté lleno de combustible, ponelo en la TAPA DE COMBUSTIBLE del MOTOR.

Examiná el ascensor (CABALLETE), agarrá la CUERDA y dásela a TITIPOCO. Ajustá la CUERDA con el motor y accioná el BOTON y hablá con TITIPOCO para que se encargue de la PALANCA.

Arriba verás como RAUL y PABLO realizan los preparativos para sacrificar a GEORGE.

Agarrá la ANTORCHA y bajá por el ascensor.

Recogé la ANTORCHA y pedile a TITIPOCO que la encienda. Arrojá la CARTUCHERA al fuego, para llamar la atención de PABLO.

Subí y hablá con RAUL para que libere a GEORGE, luego con GEORGE para poder desatarlo y entrar junto a TITIPOCO a la pirámide maya.

Mové la palanca izquierda y la derecha, que está en el dibujo de la pared. Hablá con GEORGE para que te ayude a mover ambas simultáneamente.

Luego de una secuencia animada, seguiremos controlando a NICO, que tendrá que resolver un juego de ingenio para que se abra la puerta.

Las cuatro losas de la derecha, se activan combinando simultáneamente dos de las ocho losas de la izquierda, y éstas a su vez posicionando la combinación correcta (según el dibujo de la losa).

Recogé la ANTORCHA de la pared y pedile a TITIPOCO que la encienda. Tirá de la PALANCA que está en el dibujo.



Levantá la ANTORCHA del suelo y encendé la que está en la pared de la derecha. Tirá de la PALANCA y andá a la izquierda. Usá la PALANCA de la derecha y después la de la izquierda, luego metete en la puerta.

Te encontrarás en un pasillo, tirá de la palanca que está más abajo y entra por la puerta.

Nuevamente estarás en la pantalla donde comenzaste, pero con un pasadizo secreto revelado, cuando lo atravieses encontrarás la última palanca que te habilitará el paso a la MUERTE SEGURA, hace el último clik y verás el final...

ACCION / ARCADES

G-Police

Tipeá en el menú principal:

WOOWOO - Sirena Havoc
SUPACAM - Cámara del enemigo cayendo
BENIHILL - Autos Benny Hill
PANTALON - Todas las misiones secretas (en el menú de entrenamiento)
*DOOBIES - Escudos infinitos **
*MRTICKY - Armas infinitas **

** No podés progresar más allá de la misión actual cuando este código se habilita.*

Cheats de niveles:

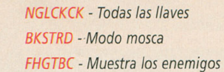
1 MADGAV - 11 ANDOOOO - 21 IAINTHOD - 31 PUGGER
2 DOLMAN - 12 KIMBCHS - 22 JONRITZ - 32 ROSSCO
3 SONAGAV - 13 ANDYMAC - 23 CLAIREC - 33 CAKEBOY
4 ACEDUF - 14 YERMAN - 24 STEVEBOT - 34 NIKNAK
5 JOJOGUN - 15 OLLIEB - 25 ANGUSF - 35 SAGLORD
6 WENSKI - 16 THEYOLK - 26 EUANLEC
7 SAEGGY - 17 TONYMASH - 27 EDFIRE
8 MAZMAN - 18 ANDYCROW - 28 STUBOMB
9 DAZMAN - 19 BIONIC - 29 THONBOY
10 DELUCS - 20 TSLATER - 30 JIMMAC



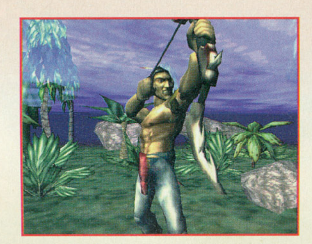


Turok

DDDNSTBR - Invencibilidad
NDNLP - Modo Espíritu
THMSCLS - Todas la armas
LNJHNSN - Municiones ilimitadas
RBCHN - Cabezas grandes
GNNTRTMNT - Mapa completo
JSNCRPNTR - Enemigo diminuto
SHNTRRNT - Galería
THTRTMBB - Muestra los créditos
JFFSPNGDNBRG - Vidas infinitas



NGLCKCK - Todas las llaves
BKSTRD - Modo mosca
FHGTBC - Muestra los enemigos





XTREME PC

Para anunciar en Shopping, comuníquese al número de nuestra Editorial y solicite un vendedor con anticipación.
¡Usted no puede dejar pasar la oportunidad de estar presente en la revista más actualizada de juegos para PC de la Argentina!

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

ALGUNAS PREGUNTAS

A los colegas de XTREME PC:

Hola, me llamo Adrián, tengo 17 años y no les voy a mencionar todos los alagos correspondientes porque ya se los deben saber a todos de memoria, ahora vamos a las preguntas: 1) Tengo un joystick Genius "Power Station" de 6 botones y éste me funciona perfectamente en juegos de MS-DOS como el Rise of the robots 2. Pero en Windows 95 me funciona solamente con 4 botones, tengo instalado el DirectX 5. ¿Existe algún driver para que funcionen los 6 botones? y ¿Dónde lo puedo conseguir? 2) Me bajé el emulador de Playstation PSEmu 0.2.1 de Duddie, y en el Readme.txt dice en los requerimientos 486, SVGA compatible con VESA, CD-ROM de 2x, 4 MB de RAM. Yo tengo una Pentium 100, SVGA compatible VESA, CD-ROM de 8x y 16 MB de RAM, y así el emulador me funciona como a 1 cuadro por segundo. ¿Necesita placa 3D o que? 3) ¿Dónde consigo algún editor de niveles para el Quake 2? 4) Me bajé el QuakeWorld 2.10 y me conecto a Internet y cuando ejecuto QWSV.EXE +setmaster 200.16.140.118 es el servidor de el sitio, se conecta al servidor lo más bien pero el juego ni siquiera se arranca, o sea ni siquiera arranca el modo gráfico. Se queda en modo solo texto y no pasa nada.

Me despido hasta la próxima y publiquen mi e-mail para contactar con chicos de todo el país para intercambiar trucos o cualquier otra cosa.

Adrián Hernández - Villa Mercédez (San Luis)
hernandez@mercedes.csi.com.ar

1) No, lamentablemente buscamos dentro del site de Genius y no existen por el momento drivers para este joystick y el soporte de 6 botones. Le enviamos un e-mail y Genius dice "lamentar este inconveniente". Así que, ¿para qué sacan un joystick con botones que después no se pueden usar? Sólo Genius entiende. 2) No, no necesita placa 3D, lo que pasa es que el emulador es muy precario por el momento, y el programador tiene que optimizarlo para que ande mejor. De todas maneras no te olvides que a veces emuladores de consolas como la SNES andan lento! 3) www.worldcraft.com 4) Tenés que entrar al Quake corriendo el Quakeworld y después adentro en la consola tipeá "connect 200.16.140.118".

XTREME PC IS MORTAL KOMBAT

Primero me gustaría felicitar a Diego Martín Sánchez, de Ituzaingó, por como defendió a la revista de los críticos como Marcelo de Cap. Fed.

La revista así como está es lo más original que ví en revistas para PC, mi opinión es que no necesitamos copiar a las revistas españolas, los argentinos somos capaces de igualarlas y superarlas, y es lo que demostraron Uds. con el lanzamiento de XTREME PC.

De hecho a mí no me alcanza el mes para sacarle todo el jugo a la revista. No me imagino si fuera quincenal, de 150 páginas y con un CD, sería problemático sin referirme a que también subirían los costos. Es mi opinión y espero la suya.

Segundo y fundamental les cuento que en mi PC tengo el Mortal Kombat 1, 2, 3 y Trilogy. Soy fanático de este juego y me gustan otros como el Street Fighter, Soul Blade, Killer Instinct, etc.

Es mi deseo, de corazón, que en algún número de la revista saquen un especial del Mortal Kombat Trilogy, con comentarios de Uds. sobre el juego, sobre los luchadores, los escenarios, etc. y en la parte de soluciones, códigos y trucos secretos que de eso debe estar lleno. Así como hicieron para el Tomb Raider 2 o el Battlezone en las dos últimas revistas. (Nº 4 y 5)

Se los pido de corazón, les estaría eternamente agradecido.

PD: Les voy a pedir lo mismo cuando salga el MK4 para PC, y espero leer esta carta en el Nº 6 o 7 de la revista.

Guillermo Castello
Berazategui

El especial del Mortal Kombat Trilogy no lo vamos a poder sacar, porque como verás en las tapas, los juegos son todos muy nuevos o de inminente aparición, y ahí lamentablemente el MKT (que tiene unos meses de antiguedad) no entra. Lo que estamos por hacer es algo del MKT para la sección soluciones, completando un poco lo que salió en el número 5. Lo que sí te aseguro es algo importante para el momento que salga el MK4.

¿PONEMOS MAS SOLUCIONES O NO PONEMOS?

Hola, maestros de la PC:

Soy Rolando, esta es mi segunda carta a XTREME PC, para el momento que salga esta carta ya tendré la colección completa de la revista, si no, mala suerte, no sé si saldrá mi primera carta, ya que la mandé el 15 de enero y en el mes de marzo ví una carta que era de mucho más adelante. Bueno, ante todo los felicito por la revista, pero creo que desde el número tres empezaron a salir menos fotos en los previews y los reviews, pero igual, ¿a quién le importa, verdad? Otra cosa que quiero decir es que sería mejor si ponen más páginas de soluciones, no quiero decir que pongan más soluciones, lo que pasa es que las aventuras gráficas necesitan dos números, pero me re-sirven. Hace un mes tenía la idea de comprarme una placa 3D, pero se me bajó de la cabeza, ya que no la necesito, la tendría al divino botón, como un amigo mío, que quiere comprarse una y ni siquiera tiene algún juego que se pueda jugar con placa 3D, excepto el FIFA 98, yo tengo por lo menos tres juegos que se ven mejor con la placa, aún así, me gustó el informe de las placas.

Tengo algunas preguntas que hacer, por favor si pueden contéstenmelas: 1) En el juego SWAT, en la misión del CD4, me pueden decir los comandos del LASH para entrar a la fábrica de plástico. 2) ¿Después de sacar el juego más fácil de su vida (Curse of Monkey Island) LucasArts sacará alguna aventura buena? 3) ¿Cuál es la clave del vestidor de Sonny Bonds en police Quest 2? Por favor no me digan que tiene claves. 4) ¿Saldrá algún Space Quest 7 o algo por el estilo?, hablando del Space Quest, ¿Me pueden decir que tengo que poner en el panel de control de la nave, el lugar adonde tengo que ir, las coordenadas en el Space Quest 5?

No los molesto más, disculpen si son muchas preguntas pero como son la mejor revista de juegos para PC, espero que me puedan responder, se los pido de corazón. Como último agrego que me gusta la sección news, nota de tapa y toda la revista. Chauuu!!!

PD: Aguante Boca, la PC y XTREME PC.
PD2: Abajo River, Nintendo y algun tonto que no sabe jugar a la PC.
PD3: Hace un año y meses que tengo la computadora, terminé 43 juegos, dos con ayuda y 26 sin trucos ¿Eso me convierte en buen jugador?

Rolando José Paolone
Villa Ballester

No me quedó muy claro lo de la idea de que pongamos más páginas de soluciones sin poner más soluciones (?) 1) Transmití DOOR OPEN a tu LASH. Carmichael intentará abrir la puerta pero va a estar cerrada. Transmití BREACH DOOR. Cuando Carmichael tenga la herramienta y esté listo, transmití INITIATE. 2) Sí, la nueva aventura se llama Grim Fandango. La misma estará basada el un festejo de México llamado "El día de los Muertos". 3) Mirá en la parte de atrás de la tarjeta del LPD. 4) Sierra acaba de cancelar el proyecto para el desarrollo de una nueva aventura basada en Space Quest. Lo archivaron para más adelante, pero sin una fecha cierta.

ALGUNAS PREGUNTAS

Es mi primer carta a una revista y espero que no les resulte aburrida tanto a ustedes como a los otros lectores (en la mayoría de los casos me siento identificado con ellos) . Hace mucho que leo revistas de computación, especialmente de juegos por eso al ver el número uno de su revista en los Kioscos del centro no pude contener mi tentación y es así que desde ese momento hasta la fecha soy un

adicto a XTREME PC. Tengo suerte porque el diariero es amigo mío (Héctor) y no tengo que estar sufriendo para poder conseguirla ya que cuando sale a la venta la tengo al toque en mi casa.

Bueno ahí van las preguntas que por cierto es lo que todos esperan leer: 1) Tengo un Pentium 120 con 24 MB y con los nuevos procesadores que salen a cada momento me siento un poco quedado en el tiempo. Ustedes que opinan ¿Debo actualizarla lo más rápido posible? 2) ¿Las placas aceleradoras 3D son tan necesarias? ¿Cuál me recomiendan? Tengan en cuenta mi máquina y una placa que sea medianamente accesible y en la que se puedan correr los últimos juegos. 3) De ser posible ¿Podrían poner una sección nueva que se llame direcciones interesantes de internet? Creo que más de uno estaría muy contento, (incluyéndome). 4) Sería bueno que tengan una página Web, ¿Es difícil que se pueda pueda llegar a dar? 5) ¿Se va a realizar la Exposición de Computación este año? Si es así, ¿Podrían darme fecha y lugar de la misma? ¿Cuál es la información que ustedes manejan acerca de dicha Exposición? 6) ¿Tienen pensado poner un sistema de abono o suscripción a la revista? 7) Estoy pensando en armar una colección de las revistas de XTREME PC, quisiera saber si ustedes conocen un metodo para conservar dichas revistas o bien si pueden recomendarme a alguien que pueda ayudarme.

Bueno, no les robo más el tiempo y espero que contesten mi e-mail o si tengo suerte que lo publiquen en la revista (sería una alegría enorme ya que nunca escribí a ninguna revista por miedo a que no me lleven el apunte). Gracias y hasta la próxima.

PD: Por favor si ponen un CD en la revista no aumenten el precio ya que estoy sin laburo y me seria muy difícil comprarla todos los meses.

PD2: Sigan así, no saben lo contento que me pone que algo producido en mi país tenga tanto éxito.

PD3: Si la carta es muy larga no se enojen, pongan lo que le resulte más importante para todos.

Marco Espósito - Bs. As.
Marquiane@ciudad.com.ar

1) Eso depende de si los juegos que te gustan jugar no están corriendo a una velocidad aceptable. 2) Para mejor referencia fijáte en la nota de este número de las placas 3D. 3) Quedó anotado para futuros números. 4) Sus deseos son ordenes! Podés entrar a nuestra página que está en Ciudad Digital, la dirección es: www.xtremepc.com.ar 5) Suponemos que sí, pero no tenemos ni fechas ni lugar. La información que manejamos es escasa, ya que la Feria la hace MP Ediciones, los editores de la revista Pc Users, que no nos tienen mucha simpatía... ¿Por qué sera? 6) No, por el momento no. 7) Tendrías que ir al Club del Cómic o un negocio de ese tipo, ellos tienen unas cajas para guardar las revistas en buen estado.

Al margen de todo eso, quiero decirle a nuestros lectores que las cartas y e-mails se leen en su totalidad, lamentablemente a veces no podemos contestar muy a tiempo y a veces no podemos contestar todas las cartas por esta vía, pero los e-mails son contestados uno por uno. Es un trabajo realmente agotador, pero lo hacemos porque creemos que ustedes se lo merecen. Creo que ya lo había explicado, pero por las dudas lo repito. "Acá le llevamos el apunte a todos".

NO PUEDO PARAR DE BUSCAR XPC

Hola XTREME PC, mi nombre es Felipe, tengo 13 años y vivo en Capital. Les quería comentar, que hacen un muy buen trabajo, ¡sigan así! Desde que compré mi primer número que fue el 4, no pude parar de buscar el 5, y voy a hacer lo mismo con los demás. Tiene todas las secciones necesarias para que sea una excelente revista. Tengo unas preguntitas: 1) ¿Hay trucos para el Tomb Raider 2?¿Cuáles? 2) ¿Hay trucos de energía infinita o municiones infinitas, para el Resident Evil? 3) ¿Qué juegos de aventuras me recomiendan (prefiero las aventuras gráficas)? Tengo una Pentium 200-MMX, con 16 MB de RAM, compactera de x8 y la Monster 3D. ¡Chau!

Felipe H. Maglietti - Cap. Fed.
llarra@intramed.net.ar

1) Si. Primero hay que sacar una bengala (con el l), después dejar apretado el SHIFT, y caminá un paso adelante, un paso atrás. Soltá el SHIFT y girá tres vueltas completas a la derecha tres veces. Entonces después: a) Saltá hacia atrás: Te da todas las armas. b) Saltá hacia adelante: Pasa al siguiente nivel. 2) No. lo único que podés hacer es lo siguiente: Si terminás el juego en menos de 2 horas, cuando empezás un partido nuevo el juego te dá un lanza-misiles con munición infinita. Algo jodido, pero vale la pena probar. 3) Las de LucasArts (la saga de Monkey Island, Indiana Jones y Maniac Mansion), los Broken Sword y el Hollywood Monsters, por nombrar algunos.

NO A LOS CHEATS POR INTERNET

Hola, yo escribí hace poco diciendo que los videos de QUAKE2 no me funcionaban. Les recuerdo que tengo una Pentium 233 MMX y una Viper330, pero sin Monster. Por favor diganme como solucionar este problema porque no entiendo como se relacionan los niveles.

También quería decir que estaba de acuerdo con Fernando G. Riganti, que escribió en la edición 5, diciendo que no le gustaban los tramposos en Battle.net. DIABLO es uno de mis juegos preferidos, pero sólo fui a Battle.net 3 veces, ya que había tantos PlayerKillers y Cheaters, que no sólo me mataban apenas bajaba al dungeon, sino que se habían bajado el Patch para matarte en el pueblo. Y ni hablar de Planet Westwood, que cuando estás haciendo tu refinería en el Red Alert te arrasa un tipo que sólo se dedicó a hacer un millón de soldados.

Muchas Gracias por leer mi carta, la revista está rebuena y espero que hagan muchas ediciones más.

Hernan Jares Canovas
logis@cpsarg.com

Los videos del Quake no tienen ninguna relación con la historia, sólo te muestra a un tipito (que sos vos) en un mapa con una línea que conecta los niveles. para ver lo que tenés que hacer tenés que seguir las instrucciones de la computadora (con F1).

¿CASI UN CLASICO QUE NO ES CLASICO?

Con sorpresa descubrí el Nro. 1 y me impactó, luego con ilusión y alegría vi crecer la mejor revista de juegos argentina. Con mi corazón de niño les pedí si podía recomendar su revista en mi página de Internet donde (con orgullo) se puede escuchar el Himno Nacional Argentino y deseé (con orgullo) recomendar su revista.

Y al empezar el Nro. 5 y notar en el Correo de Lectores la alusión a "Casi un Clásico" me asusté. Y continúe con la lectura de la revista con mas atención.

1) EMULADORES: Creo que esta de más, me hicieron recordar a PC JUEGOS que terminó uniéndose a otra revista y en extinción. Sacaban cualquier nota con tal de rellenar.

2) SOLUCIONES: Muy bueno, a todos nos interesa.

3) LA ZONA 3D: Parece una sucursal de Id Software (¿Sólo existe el QUAKE?). Señores, tienen idea cuanto sale el pulso telefónico para sólo enfrentar a uno y con un juego de tanto requerimiento de hardware como para conectar por módem; y disculpen pero yo como la mayoría sólo tenemos una línea telefónica (o telecom). No sería más interesante explicar cómo conectar dos PC por un cable Link (5$) a los COM; o en todo caso con dos placas de RED (15$ c/u) mas un cable Lan (7$) y poder jugar 5 Hs. sin más gasto que nuestro cerebro. Aunque tengamos que llevar la CPU y el monitor bajo los brazos.

4) INFORME ESPECIAL: "últimos periféricos indispensables para todo jugador" yo, todavía juego con el teclado y el Mouse (como la mayoría), y me parece que era XTREME PC made in ARGENTINA, pero los precios son en USA.

HARDWARE: ¡Excelente! (solo faltó el precio en el mercado argentino).

REVIEWS y PREVIEWS: ¡Excelente!

NEWS: Bueno.

He encontrado cierta tendencia a incrementar la publicidad. Y quisiera recordarles que el promedio del mercado argentino apenas supera el P100 Mother VX - 16 de Memoria y una Trident de 1Mg. Voodoo2 ??? 350$ 3Dfx ??? 250$ Vipper ??? 230$

Y que cada juego respetable con su respectivo manual esta en 40$ en adelante. ¿A quién va dirigida su revista? Desde ya, gracias.

PD: PROMEDIO= 75%

Hugo
laco@bigfoot.com

Espero que no te moleste Hugo, pero como quería contestarte los puntos que me destacás, les puse un numerito,ok? Bueno, vamos por partes: 1) Me extraña que pienses que sacamos cualquier cosa con tal de rellenar. Tal vez no te sientas identificado con los emuladores, pero hay mucha gente que le siguen apasionando los viejos juegos de la Spectrum o la Commodore 64, y para eso están los emuladores y esa página. Ahora, nosotros accedemos a la mayoría, y si nuestros lectores piensan que la sección emuladores no vale la pena, se sacará sin dudarlo. 3) No es una sucursal de id Software ni mucho menos, pero no hay duda que en la actualidad el juego 3D (o los juegos) que tienen más soporte por parte de los usuarios, con modificaciones como skins, mapas, mods, models, etc. son los dos Quake. Jugar por red es sencillo, lo complicado es jugar por módem, ya que el juego supuestamente no lo soporta. A partir del próximo número vas a ver un par de direcciones para bajarse cosas del Jedi Knight. 4) Los precios están en

dólares porque la mayoría de los periféricos no están disponibles en Argentina, pero nosotros no queremos mostrar lo poco que se consigue acá, sino todo lo que se pueden llegar a comprar, tanto en un negocio que los importe (como es el caso de los gamepads de Gravis, que en algunos comercios se pueden conseguir) como si tienen suerte y alguien se los puede traer de USA.

Con respecto a la publicidad nosotros hacemos todo lo posible para que se incremente mes a mes, porque eso nos va a dar la posibilidad de mejorar la revista y la página de internet, pero por el otro lado tenemos una regla de oro, que es la siguiente: A más publicidad, mayor cantidad de páginas y más notas. Eso hace que las cosas se nivelen. Y como decís vos, que es cierto, muchos tienen máquinas como la configuración que mencionaste, pero si quieren cambiar, o buscan precios o marcas, las van a encontrar en la revista. No podemos dejar de mostrar una placa porque es cara, ¿no te parece?

UN MENSAJERO DEL FUTURO

Hola gente de XTREME PC:

Primero que nada quería felicitarlos por la revista, no puedo explicar mi alegría al leer tan buena revista sintiendo con orgullo que es hecha en Argentina. La calidad gráfica y la información de las notas es impresionante. Tengo un par de dudas que quisiera que me respondan: 1) ¿Qué computadora me recomiendan basándome en el informe del número 4? 2) ¿Qué juego de la siguiente lista me convendría comprar? (hablando en general y no sólo en la calidad gráfica): Unreal, Half Life, Duke Nukem Forever, Prey y Turok. 3) ¿Podrían publicar las soluciones del Command & Conquer 2 y del Duke Nukem Forever? 4) En el Quake 2 cómo hago para crear niveles, o dónde tengo que ir? 5) ¿Va a salir el Quake 3?. Bueno, eso es todo.

Felicitaciones de nuevo y que sigan así.

PD: Espero que publiquen mi nota para compartir mis dudas con los otros lectores.

¡Aguante XTREME PC!

Agustín Barbieri
Ing. Maschwitz - Bs. As.

1) Eso depende de la plata que tengas. La intención de la nota era guiarte para la compra según la potencia que querías, y ver si estaba a tu alcance. 2) Por ahora el Turok, ya que los otros no salieron, y la verdad es que no me gusta recomendar un producto que no está terminado o que no ví andar. 3) Si, cuando salgan los juegos, no hay problema, pero me parece que estás un poco adelantado, ¿no? 4) www.worldcraft.com 5) Si, seguramente el año que viene, eso es lo que Carmack anunció hace pocos días.

LA FORMA DE DECIR LAS COSAS

Primero quisiera enviarles un saludo a las personas que forman parte del equipo de trabajo de XTREME PC.

Ante todo quisiera aclararles que no me gustaría que la sección "correo de lectores" pierda su objetivo. Tal vez esté equivocado, pero para mí esta sección es donde el lector envía sus dudas, preguntas e inquietudes y no haciendo comentarios sobre lo que tal fulano o tal mengano escribió. Tal vez sí para ayudar en algo a algún lector. Pero sólo para eso. Tampoco me gustaría que ustedes permitieran que los lectores lo usen para tal fin.

Esto te lo comento porque ayer compré el número 5 de la revista y en dicha sección me encontré con un lector que hizo unos comentarios sobre un correo que les envié y publicaron en el número 2. Esos comentarios no me parecieron con onda y dijo cosas que yo no había dicho, tal vez yo me explique mal o no entendió lo que quise decir. Empecemos:

1) Por un lado dice "Quiere hacer algunos reclamos a los lectores diciendo: Por empezar a un tal... que pidió cambios en la revista y que para él fueron desconcertantes", considero que no pedí nada, solo fue un humilde comentario ya que con muchos amigos cuando hablamos temas de computación y revistas, enseguida decimos que acá siempre se hicieron revistas con formato distinto al resto. No lo pienso solo yo, coincidimos muchos en lo mismo. Por eso luego comenté que tal vez era el primer número y debían ganar mercado (que de hecho ya lo han ganado) y obviamente no van a sacar una revista con 300 páginas, 78 CD de regalo, porta CD, estuches, un mueble de caoba y un largo etc. ya que todo eso tiene un costo y tal vez no la compra nadie. Pero yo no pedí ningún cambio. Acepto tu respuesta que fue: Que les pareció un tanto incómodo el de las españolas ya que para guardarlas hay que doblarlas y el tamaño esta obsoleto. La acepto totalmente.

2) Por otro lado cuando hace referencia "a los CD's de regalo, cosas que le desagradaron totalmente y aunque le respondieron... creo que no debería haber escrito nunca para pedirlos". Fijáte que cada vez son más los lectores que pedimos CD's con demos de juegos; creo que está en desacuerdo con todos los que pedimos CD's. Lo que yo dije es: Tal vez ya hayan pensado en hacer una revista mas grande y a lo mejor con CD... Tu respuesta fue: El CD es un proyecto que estamos estudiando, porque nos encantaría compartir con ustedes los demos de los últimos juegos. También la acepto y tu respuesta fue que inclusive a él le va a servir ya que no tiene acceso a Internet.

3) Lo que me resultó bastante chocante fue cuando dijo "aunque le respondieron...", ¿Por qué no me van a contestar? Si yo no estoy diciendo nada malo ni los insulto ni les falto al respeto ni nada por el estilo. Además cuando dice que mi actitud es egoísta, ambiciosa e idiota. Ambiciosa tal vez tiene razón porque quiero que la revista sea la mejor (que para mi ya la es) y para muchos otros lectores también, y como es Argentina quiero que sea la mejor al menos en Latinoamérica. Si soy ambicioso, lo soy como persona porque quiero ser el mejor en lo que hago, al menos tratar y romperme (ya saben que) por serlo, pienso que todos queremos ser los mejores en lo que hacemos. OJO sin cagar a nadie ni serruchando el piso para serlo. Idiota no me considero para nada (¡ahí ya se equivocó un poquito!), tal vez como todos tengamos en algún momento algo de idiotez pero no lo soy como para enviar un correo sabiendo que lo van a publicar en el próximo número y lo va a leer un toco de gente, ¿no te parece? Y eso de que si no pensé que tal vez haya mucha gente que llegue con lo justo para comprar la mensual (haciendo referencia cuando dije: ¿es posible que sea quincenal?, ¿Qué tiene que ver?, yo no me considero millonario, pero no me vengas a decir que en todo el mes no vas a tener 4 mangos con 90 para comprar la revista, entonces que Diego no vaya a bailar (si es que va), que se compre 3 paquetes menos fasos en el mes (si es que fuma) o un largo etc. No dudes que si la revista la hacen quincenal la vamos a seguir comprando, y si pones un CD y aumentás el precio (como seria lógico) la vamos a seguir comprando.

Lo que no entiendo de este pibe es para que quiere un club de socios con carnet y todos los chiches. (?) Tal vez se refiera a una suscripción anual a la revista y que le llegue directamente a la casa. Obviamente se lo que es un club de socios, de hecho estoy en Cuadrante (que es el club de fans de Star Trek acá en la Argentina) y hacemos reuniones mensuales y obras de beneficiencias. Pero me parece que debería ser un proyecto para más adelante donde XTREME PC haga reuniones en ciertos lugares y tal vez tengamos descuentos presentando ese carnet en algunos locales.

Te pido por favor que me respondan lo que piensan al respecto. No acepto que un lector escriba esas cosas y que ustedes lo dejen. Porque no quiero que correo de lectores se transforme en una guerra de lo que dijo tal o cual persona. Por eso como te dije al principio, considero conveniente que alguien de la revista aclare que esta sección no esta hecha para eso y que no van a publicarse cosas que la gente opine en un sentido ofensivo, sí como dije antes para colaborar con el lector, pero vuelvo a reiterar que hay formas y formas de decir las cosas.

Desde ya muchas gracias y un fuerte abrazo.

Marcelo Ricardo Macchi
macchim@ba.astra.com.ar

El tema es bastante complicado, Marcelo. Por un lado creo que tal vez se le haya ido un poco la mano a Diego en la forma de decir las cosas, pero yo pienso que este es el lugar para zanjar las diferencias entre lectores si las hay. Además yo no debo de ninguna manera (es mi forma de opinar) cohartar el derecho de opinar de nadie, tanto sea de un lector que se queja de la revista o lo que le gustaría que la revista tuviese, como el de estar en desacuerdo con la los comentarios de otro lector en esta sección. Creo que nadie se debe ofender por esto, ¿No te parece que las cosas serian muy aburridas si todos pensáramos igual? Lo importante de esto es que todos nos están ayudando a realizar una revista cada mes un poco mejor, rehaciendo nuestros errores y mejorando nuestros aciertos.

UN BICHO RARO FUERA DE FOCO

Queridos amigos de XTREME PC:

Me tomo la libertad de llamarlos amigos porque ya es el segundo número de la revista que adquiero de Uds, y los he adoptado como tales; realmente me decidí a escribirles porque ví la importancia que le dan al correo de lectores y la cantidad de espacio que a ello le dedican y eso me dió la pauta de la enorme voluntad de prestar un servicio, además de tomarlo como un medio de vida. Otros medios a veces no dan ni acuso de recibo de cartas y uno no sabe si la carta no llegó o la descartaron dándole lugar a otras.

Felicitaciones por su trabajo, no tiene desperdicio y yo como tantos otros bregamos para que muy pronto puedan lanzar un número con demos jugables.

Tengo 45 años pero siempre llevo mi niño adentro y juego con mis hijos como de par en par y hay

algunas preguntas que quisiera hacerles a Uds. que son capos en esto: 1) ¿Se acuerdan del Rebel Assault 1? Bueno, no encuentro la forma de pasar el nivel de KAIBURR y estoy por desfallecer y perder mi fama delante de mis hijos de buen piloto. ¿Cómo hago para saltar el juego de la cueva con los robotitos flotantes o para pasar los niveles? 2) ¿Cómo paso los niveles del Día de la Independencia, que también lo tengo en la caja de los impasables? 3) Me pueden explicar algo, ya que soy un poco nuevo y mucho no entiendo de esto. ¿Cuáles son las placas de video y las que se adosan a ellas son las mejores? Puesto que tengo una galleta bárbara en la cabeza de nombres pero no sé cual es cual, si me pueden tirar algunas marcas de ellas se los voy a agradecer pues me van a desaznar, a veces los vendedores te hablan en un idioma que para los nuevos en esto parece chino básico y cuando les pedís que te expliquen de nuevo te miran como si fueras un bicho raro fuera de foco, caduco y de otro mundo.

Bueno, desde ya les agradezco el tiempo y la atención dispensada. Aprecio mucho su trabajo y los felicito. ¡Exitos!

PD: Me queda una más en el tintero: ¿Cómo paso los niveles del X-Wing vs. Tie-Fighter?

Adolfo Héctor Gianfortone
Capital Federal

1) Trucos para el Rebel Assault: Para activar el modo de cheat esperá que aparezca el logo animado de LucasArts. Mové el joystick ARRIBA y apretá el botón de disparo, después ABAJO y disparo, IZQUIERDA y disparo, DERECHA y disparo. Vas a escuchar un timbre y una voz diciendo "LucasArts!", con ésto el cheat está activado. Los trucos son los siguientes: [+] Recupera la vida / [1-0] Pasa los niveles 1 al 10 / [A-E] Pasa los niveles 11 al 15 / [Esc] Termina la sección o nivel. 2)Andá al menú principal del ID4 y poné uno de los nombres que te damos en "Player Name". [LIVE FREE] Invencible / [TOURIST] Selecciona los niveles. 3)Mirá la nota de este número que te explica todo sobre placas 3D 4) Lamentablemente no hay trucos para el X-wing vs. Tie Fighter.

CD DE LA REVISTA

Queridos amigos de XTREME PC:

Hola, me llamo Federico, tengo 13 años y quería decirles que son la mejor revista de PC que existe. Tengo algunas dudas y pedidos: 1) ¿Podrían cuando saquen el CD ponerle además de las mejores demos, patchs para los juegos (como patchs 3D) y demos de números anteriores? Ya que algunos no tenemos Internet. 2) Quisiera que en la sección review pusieran los precios de los juegos. 3) ¿Hay alguna diferencia entre una placa 3D y una con tecnología 3Dfx? Yo tengo una S3Virge ¿En qué categoría entra? ¿Se la podría utilizar con la Monster 2? 4) ¿Podrían sacar un informe sobre lugares donde jugar al Quake en una resolución más alta de la que viene en el juego original (que es bastante pobre)?

Bueno, nada más, sigan así y gracias por hacer una revista tan buena.

PD: Quisiera que saquen una nota comparando la Voodoo y la Monster 2.

Federico Damián Verdini
Capital Federal

1) Los patches van a incluírse en el CD. Lo otro lo estamos estudiando, para incluír demos de juegos que hayan salido en revistas anteriores al CD que realmente valgan la pena. 2) Tené en cuenta que la mayoría de los reviews están realizados de juegos que compramos en USA y acá no salieron, así que estimar el precio del producto fabricado en Argentina sería producto de nuestra imaginación, y nuestra intención es ser más específicos. 3) Si, se la puede conectar con una Monster 3D2. Si querés interiorizarte más en el tema mirá la nota especial de placas 3D de este número. 4) Como no, más adelante lo vamos a hacer. 5) En la consola (se accede apretando "~" en el juego) pone "vid_describemode", eso te va a dar una lista de los modos disponibles, junto con un número. Después poné el número que corresponde a la resolución que quieras en el comando "vid_mode XX" donde XX es el número.

NO ME DEFRAUDEN

Sres. XTREME PC

¡Al fín! Esto es lo que dije cuando ví su revista. Al fín una revista de PC 100% Argentina.

Me llamo Ariel Amantea y tengo 16 años. Anteriormente he escrito a otras revistas de videojuegos y de PC (que prefiero no nombrar) pero nunca en mi vida publicaron mis cartas. Como ví que publican las cartas de la mayoría me decidí a escribirles, pensanso en que no estoy perdiendo mi tiempo. No me defrauden. Bueno, me dejo de decir huevadas y paso a hacerles unas preguntas: 1) Quisiera saber si hay algún emulador de Playstation para PC. 2) Si es así, ¿Se pueden usar los CD's de esta consola en la PC? 3) ¿Qué máquina se necesita para correr este emulador? 4) ¿Dónde lo consigo? 5) Aconsejame una placa para ver TV en la PC, económica y de buenas prestaciones. 6) Hagan unas páginas con las fatálities, golpes, animalitys, brutalitys, etc. del Mortal Kombat Trilogy. 7) Decíme algún truco del Rayman. 8) ¿Qué máquina necesita el Oddworld?

Bueno, ya me dejo de joder con las preguntas y me despido rogándoles que publiquen mi carta. Espero que mi carta no les haya parecido aburrida y los sigo apoyando para que saquen un CD (aunque si sigue siendo así no me molestaría).

Sinceramente les deseo lo mejor para que nunca dejen de hacer la revista tan buena como la hacen ahora. Los felicito.

Federico Damián Verdini
Capital Federal

Ya lo expliqué un poco más arriba, pero si alguna vez no ves tu carta publicada no perdés tu tiempo, sino todo lo contrario, ya que nosotros nos tomamos el trabajo de leer cada carta y e-mail que llega a la Editorial. Obviamente la enorme cantidad de correspondencia hace que no todos puedan ver su carta publicada, pero tus sugerencias y comentarios son anotados y tenidos en cuenta para futuras ediciones. Defraudarte sería leer las cartas y nos darles bola, ¿no te parece?1) Si, hay dos. Uno se llama PSEmu y el otro PEX. Si querés más información sobre los emulados mirá la sección correspondiente en este número. 2) Si, directamente. 3) En la Pentium II anda medio flojo, de todas maneras podés correrlo en cualquier Pentium. 4) en www.davesclassics.com 5) La Video Highway TV Tuner, que sale $120. Te sirve para ver Tv y sintonizar radio. Si no, está la Video Highway TR288, que además es PCI, captura imágenes y sirve para hacer pequeñas ediciones, Sale $300. 6)Prometido para más adelante. 7) Este es un password para 99 vidas, todas las jaulas capturadas y todos los niveles superados: 942KV3W9XD 8) Pentium 75, 16 MB RAM, Windows 95, CD-ROM 4x.

NO ME DEFRAUDEN

¡Muchas gracias XTREME PC!

Por responderme rápida y precisamente mi carta, y darme una completa información todos los meses.

El motivo principal de mi carta es de darle un mensaje a un genio que vive en Ituzaingó: Diego Martín Sánchez. Diego, tu carta me pareció excelente y opino igual que vos. Con respecto a lo que dijiste sobre Marcelo (Cap. Fed) me pareció bien, pero luego busqué su carta en todas las XPC y ví que estaba en el número 2, o sea, después de leer el número 1. Ahora me parece una locura lo que dijo, y excelente lo tuyo. Ojalá que pronto tengas tu PC.

Y ahora, quiero preguntarles algo: ¿Ustedes, en la sección de correo, ponen las cartas de los lectores que quieren CD's con la revista en un sector, y en otro los que quieren dejarla como está? Yo sigo con mi postura: Sigan así siempre.

PD: Me gustaría que publiquen mi carta porque es el único método para comunicarme con Diego Sánchez y otros lectores.

Ariel Gentile
Morón - Bs. As.

Si, los separamos para que no se agarren a piñas en el medio de la revista y nos descontrolen las páginas :) No, la verdad es que el correo lo voy haciendo a medida que va llegando, o cuando tengo un poco de tiempo libre, que cada vez es menos. Pero ustedes no hagan caso y sigan escribiendo que la cosa se pone cada vez mejor!

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Bolívar 187 - Piso 5°D (1066) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar
Las cartas que no aparezcan aquí por cuestiones de espacio serán contestadas por E-MAIL

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

Tenemos que despedirnos, no sin antes elaborar esta página, que como ustedes saben es para anticiparles en qué estaremos trabajando los próximos días.
Como podrán ver al pie de esta nota, los títulos que nuestros especialistas analizarán esta vez son más que tentadores. Y como siempre toda la última información en la sección de News, La Zona 3D, Emuladores y los mejores trucos y soluciones.
No te pierdas el número seis de XTREME PC, en el que te tendremos preparada alguna agradable sorpresa.

Previews

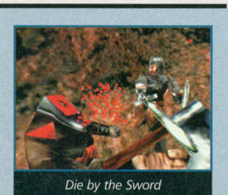
- Command & Conquer 2
- SimCity 3000
- Extreme Warfare
- Spec Ops: U.S. Army
- Descent: Freespace
- Starsiege (ex-Earthsiege 3)
- Y todas las novedades...



Command & Conquer 2

Reviews

- Burnout
- Die by the Sword
- Starcraft
- Battlezone
- F-22 Air Dominance Fighter
- Frogger
- Deadlock
- Y los últimos lanzamientos...



Die by the Sword

Además...

- Hardware: Los últimos accesorios analizados por nuestros especialistas.
- News
- Correo de Lectores
- Secciones: Emuladores, La zona 3D y Lo que viene
- Soluciones: Todos los trucos y estrategias para tus juegos favoritos.





CD MARKET

Av. Córdoba 1170 / 1176 Tel/Fax: 375-1464 / 5 372-5900 L. Rotativas



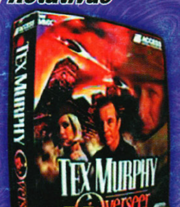
Balance of Power



F-22 Air Dominance Fighter



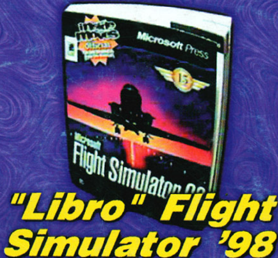
Mysteries of the Sith



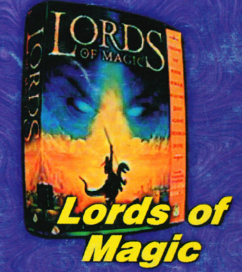
Tex Murphy: Overseer



Buccaneer



"Libro" Flight Simulator '98



Lords of Magic



7cds $32.-

Phantasmagoria



6cds $39.-

Linux Febrero '98



5cds $29.-

Phantasmagoria 2



$30.-

Gravis Pc Game Pad



Diamond Monster 3D2



Logitech Mouse Inalámbrico



Diamond Monster 3D

Fórmula T2





Gravis Pc Game Pad Pro



Placa Sintonizadora de FM c/Soft.

Envíos al Interior

Tarjetas hasta 12 Cuotas

Solicitá al 372-5900 tu catálogo gratis de ofertas y novedades

CD MARKET, Satisfacción para Impacientes.